E3 2010 REPORTE COMPLETO

LOS MEJORES TÍTULOS PRESENTADOS PARA LA CONSOLA Wii Y LOS SISTEMAS NINTENDO DS Y NINTENDO 3DS





STREET RACER
norma
WILD LION
CRASH PIT-BULL
FUGITIVE HYENA
TERRIFIC GORILLA
PORTADAS
METALIZADAS
EVASIVE GAZELLE
VIVE LA ADRENALINA
CON TU CARPETA
ESCOLAR, MALETÍN,
ARCHIVADOR FUELLE
Y SUPERCARPETA.
LA AVENTURA SIGUE EN
WWW.STREETRACERNORMA.COM
norma

SUMARIO



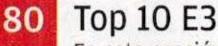








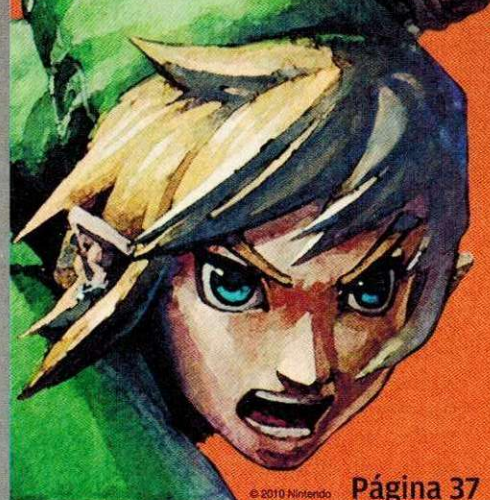








Corrección en el lomo 2010
Por un error de nuestra parte, la imagen del lomo de la edición de febrero tiene la correspondiente a julio; si quieres que se vea correcta la secuencia, sólo cambia de posición estas revistas en tu librero.









EDITORIAL

Año XIX No. 8
Agosto 2010

Este mes en Club Nintendo te presentamos el reporte completo de todo lo que se vio durante la pasada Electronic Entertainment Expo, los mejores desarrolladores juntos bajo el mismo techo, mostrando sus cartas fuertes para lo que resta del año y parte del que viene. Sin lugar a dudas y siendo objetivo, Nintendo fue la compañía que más dio de qué hablar, no sólo por la intensa gama de videojuegos mostrados en su conferencia y en el piso de exhibición, sino por la presentación estelar del Nintendo 3DS, la consola portátil de próxima generación que integra novedades de *gameplay* y gráficos a través de una pantalla que puede reproducir imágenes tridimensionales sin necesidad de anteojos adicionales.

Para dicha consola, los licenciatarios han mostrado un interés especial, pues tal como lo comentan, es un verdadero paso al futuro, algo que dará nuevas opciones de juego y que, por consiguiente, incrementará también las posibilidades creativas de sus equipos. Cabe destacar que durante su anuncio, se mostraron juegos verdaderamente impactantes, siendo la plataforma portátil que más *hits* ha proyectado en su primer día de anuncio. Para muestra, **Street Fighter IV**, **Resident Evil: Revelations** y **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, así como **Kid Icarus**, **Mario Kart** y *remakes* de **Star Fox** y **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, entre otros.

Claro, el Wii también brilló por los anuncios de **Golden Eye 007** (ahora por parte de Activision); la esperada muestra oficial de la primera aventura de **Link** diseñada para Wii en **TLOZ: Skyward Sword** y, por supuesto, el sorprendente primer vistazo a **Donkey Kong Country Returns**, una pieza clásica de los videojuegos que, luego de su paso por el Super Nintendo, llega a Wii para impresionarnos con su calidad gráfica y nuevas opciones de juego como la posibilidad de participar en misiones cooperativas. Así que no se hable más y demos comienzo a esta edición de E3.





© 2010 Nintendo



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com





Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 19 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2010. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

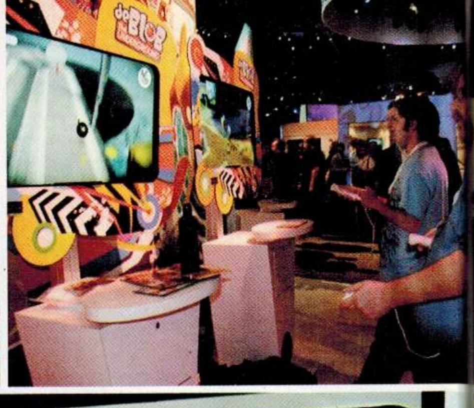
Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

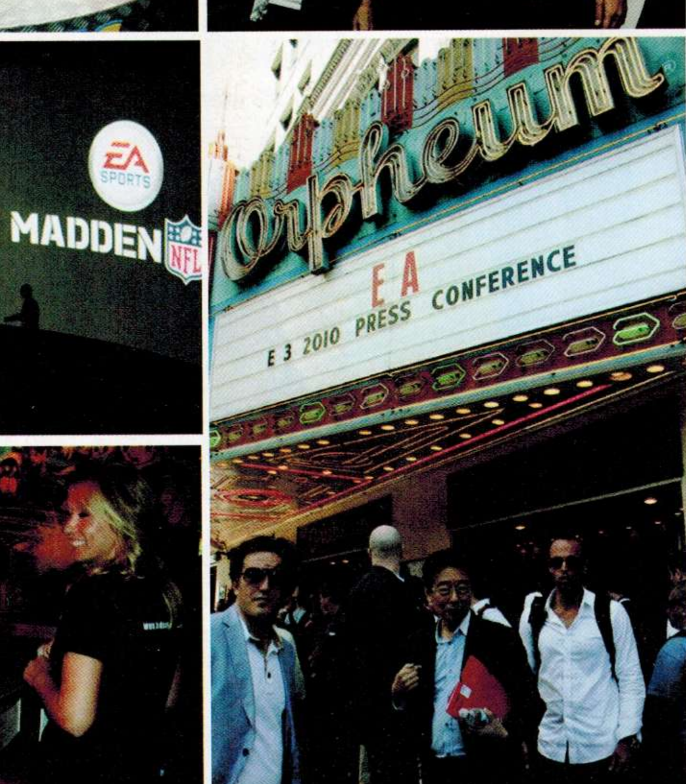


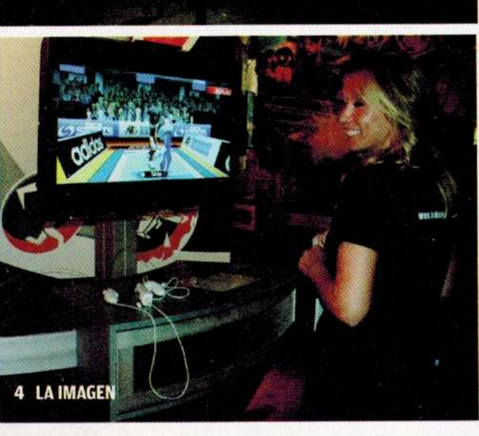



Fotos: Toño Rodríguez













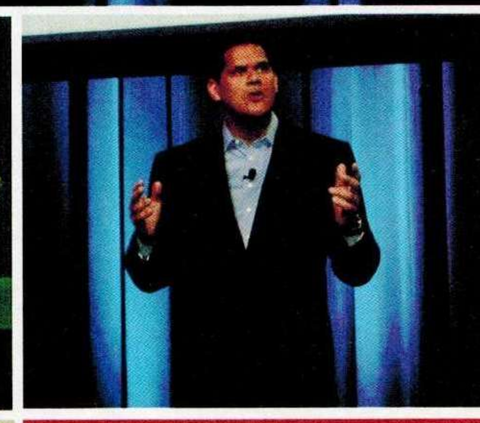




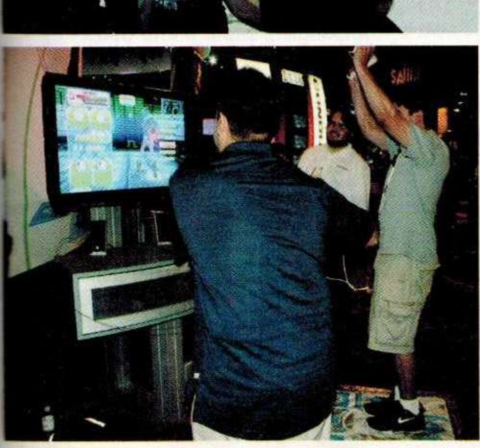

Nintendo®

Las imágenes del E3
Los Ángeles, CA. **2010**











¡La edición de Club Nintendo dedicada a la Electronic Entertainment Expo 2010 está aquí! Toda la información que se dio a conocer durante estos cuatro días de conferencias y show quedó impresa en este ejemplar. Como puedes ver en las imágenes que captó la cámara de CN, la emoción estuvo presente en todo momento, desde la presentación de Nintendo con su nuevo portátil, el Nintendo 3DS, hasta los ya tradicionales *booths* de las compañías.

Entérate de cuáles son los títulos que están por llegar a las consolas de Nintendo; fueron muchos los anuncios que se hicieron, algunos esperados y otros no; toda una sorpresa causaron títulos como **Metal Gear** y **Resident Evil** para el nuevo Nintendo 3DS. Además, como te enteraste en nuestro número anterior, **The Legend of Zelda: Skyward Sword** está en desarrollo. ¡Disfruta las imágenes!



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También lo puedes hacer por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la tercera vez que escribo y pienso que si otra vez no publican mi correo ya me doy por vencido. Bueno, pasemos ya a las preguntas.

1.- Con la salida del Nintendo 3DS, ¿el juego **Pokémon Black and White** va a ser para esa consola o para NDS?
2.- ¿Cuánto podría valer la Nintendo 3DS aquí en Chile?
3.- ¿Cuál es la mascota de la compañia Konami?
4.- ¿Qué pasó con la sección "La Bola de Cristal"?

Bueno, me despido, espero que me publiquen, adiós.

Saludos
Fabricio Buzeta

¡Qué tal, Fabricio! Ya ves, bien dicen que la tercera es la vencida, así que ya está publicado tu correo en esta sección. Hasta donde sabemos, la próxima versión de **Pokémon** a la que haces referencia sí será para Nintendo DS convencional, es decir, no para 3DS. Si tomamos en cuenta que el juego sale para finales de año en Japón y el 3DS hasta el próximo año, entonces nos da una mejor idea de que, al menos por ahora, se mantendrá en DS tradicional. Quizá ya en su momento hagan una adaptación en 3D, o una nueva edición de **Pokémon** exclusiva para dicha consola portátil, pero eso no lo sabremos sino hasta dentro de unos meses más.

El costo del Nintendo 3DS no se mencionó durante el *show*, así que es demasiado pronto para sacar conclusiones, es mejor esperar para ver cuál es la cantidad que fija Nintendo, pero créeme, valdrá la pena cada centavo que gastes en la consola, pues se nota que cuenta con un excelente apoyo de las licencias, resultando en títulos geniales que superan lo que hemos visto actualmente en cualquier sistema portátil de juegos de video.

Konami no tiene una mascota definida como **Mario** con Nintendo, **Sonic** con Sega o si acaso **Rayman** con Ubisoft, pero sí tiene grandes estandartes que identifican a la compañía como lo es **Castlevania** o en su defecto **Frogger**, **Silent Hill** o **Metal Gear**, pero no han definido uno, por lo menos oficialmente, que sea su emblema general.

La Bola de Cristal es una sección que ya tiene bastantes años que dejó de aparecer en esta publicación; siempre tratamos de renovarnos para ofrecer secciones frescas o si alguna en particular gusta mucho, la conservamos pero siempre tratando de dar una perspectiva diferente que vaya de acuerdo con los cambios generacionales. Claro ejemplo son ¿Qué Hay Dentro De...?, Control de los Profesionales, Galería de Arte y, por supuesto, esta misma que escribo para responder a sus inquietudes. De hecho, como les he dicho en diversos momentos, sus comentarios nos son de gran utilidad no sólo para saber qué opinan de la revista, sino que también nos aportan mucho para saber qué secciones les agradan y qué otras sería preferible renovar o mandar al cajón de los recuerdos, así que ya saben, manden sus cartas y correos, pues los tomamos realmente en cuenta para definir el rumbo de la revista.

Qué farsa la de Nintendo, después de su fracaso en **Super Mario Galaxy** y todavia siguen con el nuevo **Super Mario Galaxy 2**. Eso no va a cambiar todo lo que ocurrió con la primera versión. ¿A poco ustedes creen que mucha gente va a comprar ese juego nada más porque agregaron a **Yoshi**? Eso no va a cambiar las cosas por allá. Nadie va a comprar ese juego. Sí, están "chidos" los gráficos y los mundos, pero eso que no puede golpear ni siquiera o hacer trucos de combate, y luego, ¿qué chiste tiene que **Mario** vaya en planetas pequeños en el espacio consiguiendo estrellas? Eso si fue un golpe muy equivocado me decepcionó **Mario** esta vez, eso sí que va a bajar la audiencia de Club Nintendo.

Rey García Mijangos
Vía correo electrónico

Mi estimado amigo, dicen por allí que "en gustos se rompen géneros" y para varios de nosotros, algo -ya sea un producto o servicio- puede ser detestable, de mal gusto, mediocre o en contraposición, increíble, sensacional, sobresaliente. Lo que para tí puede ser carente de esencia, para mí quizá tenga una carga de significados que lo vuelvan una obra de arte. Ahora bien, **Super Mario Galaxy** fue uno de los mejores títulos que ha creado Nintendo hasta la fecha y no lo digo yo, lo dice la prensa internacional, los jugadores e incluso múltiples que son fanáticos de otras consolas. Por supuesto, la secuela mantiene esa chispa que lo hizo brillar y agrega nuevos elementos para que disfrutes más de tu aventura. Es decir, no porque en esencia se mantenga quiere decir que sea malo. Creo, es más, estoy seguro, que tu postura es una per-



Mario no sólo ha sido un estandarte para Nintendo, sino un personaje que representa todos los valores de la compañía y a través del cual han logrado un posicionamiento y reconocimiento en el mercado que pocos desarrolladores de juegos han obtenido. El carisma que ha caracterizado héroe del Mushroom Kingdom lo ha llevado a la internalización y a participar en juegos fuera de consolas de Nintendo como **Mario Teaches Typing** que servía para que los niños aprendieran a usar el teclado de la PC, fue desarrollado por Interplay bajo licencia de Nintendo en 1991.



cepción personal y no la invalido, tus comentarios son aceptables pues de lo contrario, no seríamos objetivos. **Super Mario Galaxy 2** ha logrado el reconocimiento inmediato, es un título intenso que incluso tuvimos en portada y que estoy seguro de que nuestros lectores disfrutaron al leerlo a través de nuestras páginas, sumando, mas no restando, nuevos seguidores a este club que cada vez va más en aumento.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás de nuevo en el espacio ahora acompañado de **Yoshi**? Bueno, es la primera vez que escribo y es que me acabo de enterar de un nuevo juego de **Pit** llamado **Kid Icarus Uprising** que saldrá para el próximo Nintendo 3DS y quiero saber si va a ser compatible con los otros Nintendo DS (el normal, el Lite y el DSi) porque me acabo de comprar un Lite y me gustaría poder jugar un juego con **Pit**. Bueno, eso es todo y espero que me puedas responder. Adiós.

Daniel Ochoa Diaz
Vía correo electrónico

El Nintendo 3DS tiene una tecnología superior a la que hemos visto en las pasadas versiones de portátiles de doble pantalla de Nintendo, de hecho, cuenta con un ajustador de efecto tridimensional, pero ello no indica o quiere decir que vaya a existir una compatibilidad de juegos 3D con el Nintendo DS ordinario, pues, como quizá ya viste, incluso la pantalla superior es mucho más grande. Lo que sí es un hecho, es que los juegos diseñados para Nintendo DS convencional sí los podrás jugar en tu flamante 3DS, claro, sin el efecto tridimensional, por obvias razones, pero ya es un aliciente para que mantenga la retrocompatibilidad. Para fines prácticos, no podrás jugar **Kid Icarus Uprising** en un DS tradicional, pero sí –por mencionar alguno- **Pokémon HeartGold** en un Nintendo 3DS.

¡Hola, querido **Doctor Mario**! ¿Cómo está el Reino Champiñón? Espero que **Link** no te baje la popularidad. Bueno, tengo unas pequeñas preguntas por hacer, espero que en esta ocasión sí me puedas contestar.

1.- ¿El próximo juego de **Kingdom Hearts**, o sea el **3**, saldrá para Wii?
2.- ¿Qué juego habrá de **Star Wars** para DS en las próximas fechas?
3.- ¿Cuándo saldrá el juego de la lucha libre AAA?
4.- ¿Habrá una secuela del juego de **Quidditch** de **Harry Potter**?

Es todo por el momento, gracias y saludos al *staff*. ¡Son lo máximo!

Woody Jackson
Vía correo electrónico

La compañía Square Enix no ha hecho comentarios sobre si mandarán esta versión o *crossover* entre personajes de Disney y Square para la consola casera de Nintendo, por otro lado, las únicas entregas de este gran título se han diseñado en específico para el Nintendo DS y cuenta con una enorme cantidad de seguidores, pero sería un *hit* que llegara al poder del Wii, así que hay que cruzar los dedos para que Square Enix voltee a ver al Wii como lo hiciera Capcom con Monster Hunter Tri.

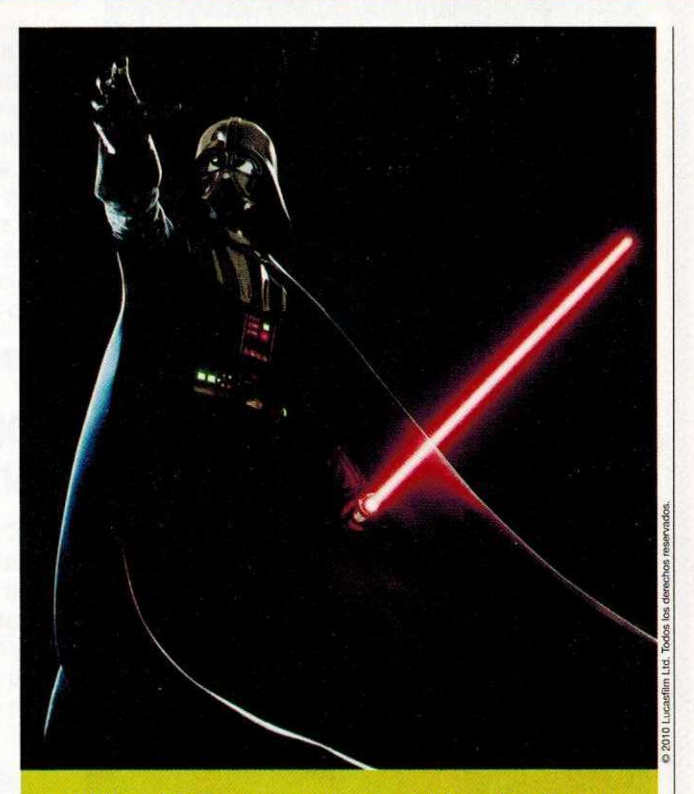
Será el turno de Star Wars: The Force Unleash II, una esperadísima secuela que promete superar a la anterior y mostrarnos más de la clásica acción intensa del Universo de Star Wars. Aquí veremos de nueva cuenta a Star Killer, el aprendiz de Darth Vader quien ahora se enfrentará a retos superiores, así como también lo será la calidad y acción del juego mismo. Muy recomendable para los jugadores en general y obligatorio para los fans de Star Wars.

El juego de la AAA estará listo para la segunda semana de agosto y al parecer será publicado en América por Konami y pinta para estar muy bien, siendo una competencia para los SmackDown VS RAW de THQ, así que ya estamos a un mes para darle el vistazo final. Cambiando a Harry Potter, EA no ha anunciado otro juego del deporte de Hogwarts, pero si lo hace, se los diremos enseguida.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Sabes, soy un fanático de juegos de **Fire Emblem**, como muchos, y hace poco leí sobre un nuevo **Fire Emblem**, que se **llama Fire Emblem: New Mystery**, ¿es verdad? Y si es así, ¿cuándo vendrá a América?

Rodrigo Centeno
El Salvador

¡Hola, Rodrigo! El juego que mencionas salió a la venta en julio de este año, pero por desgracia sólo ha sido anunciado para Japón. Se trata de un *remake* de la tercera aventura de **Fire Emblem** que apareció originalmente en el Super Nintendo allá en 1994. Por otro lado, como bien sabes, durante el pasado E3 no se mencionó nada sobre otra versión de **Fire Emblem** para América, sin embargo, no se descarta que más adelante sigan haciendo nuevas historias o traigan otras adaptaciones de Japón, así que sólo resta esperar y mantenernos pendientes de todo lo que diga Nintendo sobre sus grandes franquicias.



Desde la historia, la forma en que controlas los poderes de la fuerza y las actividades que debes realizar mientras estás bajo el mando de **Darth Vader**, hacen del primer juego una delicia para los fans de **Star Wars**, pero ahora, con la secuela, se ha logrado un mayor nivel de calidad en *gameplay* y gráficos, siendo así una oportunidad especial para revivir la magia que envuelve al Universo creado por George Lucas.

Arte por correo:
David Esquivel; San Carlos, Costa Rica
Alejandro Méndez; México, D.F.
Adolfo Osegueda; Guanacaste, Costa Rica.
Marcela Montenegro; Monclova, Coahuila.
Cristóbal Rojas; Talca, Chile.
Esteban Soria; Durango, Durango.
Andrea Pelcastre; Cd. Reynosa, Tamaulipas.
Jaime Martínez; Colima, Colima.



El rombo de portada
Sobre el portal en la escena de **TLOZ: Ocarina of Time.**

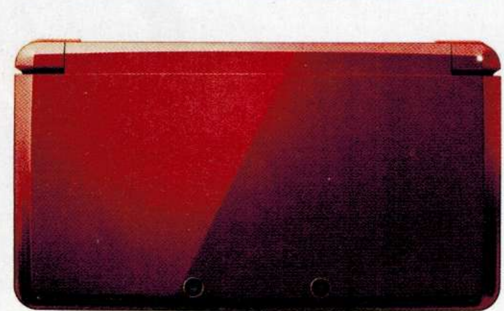
También puedes seguirnos en twitter @revistacn



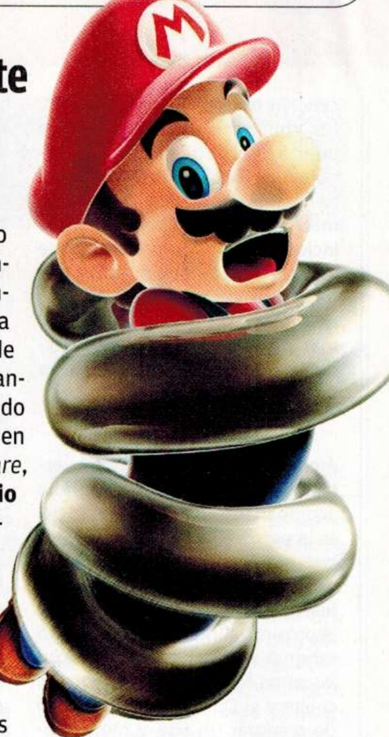
¡Qué cierre de año nos espera! Las novedades no paran y para muestra... una revista dedicada a la E3. Así es, muchos títulos anunciados para el resto del 2010 y 2011, además de la grata sorpresa que causó el Nintendo 3DS. No esperemos más y comencemos una nueva edición de Lognin.

Por Toño Rodríguez





Nintendo al frente de ventas en los Estados Unidos



En los últimos años ha sido una costumbre que la compañía de **Mario** esté al frente de las ventas en cuanto a consolas se refiere. La serie de sistemas Nintendo DS ha alcanzado el top, seguido en segundo lugar por el Wii. Todo queda en familia. En cuanto a *software*, podemos ver que **Super Mario Galaxy 2** es el mejor ranqueado con el número 3 en el *top ten* de ventas, acompañado de **New Super Mario Bros. Wii**, **Wii Fit Plus** y **Pokémon SoulSilver**. "Con estos resultados podemos ver que los consumidores están respondiendo a nuestra propuesta de valor agregado con la nueva configuración de Wii que incluye **Wii Sports Resort** y Wii MotionPlus", comentó Cammie Dunaway, vicepresidente de Ventas y Mercadotecnia de NOA.

Impresiones de la estrella de la Electronic Entertainment Expo

Todos los que pudieron tener en sus manos el Nintendo 3DS dicen exactamente lo mismo: ¿Cómo te lo explico? Necesitarías tenerlo y verlo para entender los alcances de esta nueva consola de Nintendo. Así es, no hay manera en la que podamos comentar o decir la experiencia de juego que nos brinda este sistema y con ello dar una idea clara. Bien dicen que ver es creer, pues en este caso es lo mismo. Lo que si puedo comentar es que lo que el Nintendo 3DS nos ofrece, supera por mucho las expectativas que tenía con respecto a la calidad gráfica y de efecto 3D que se pronosticaba; recordemos que este fue un rumor que corrió por la red desde hace algunos meses. Los detalles que se ven plasmados en la pantalla superior (más grande que la del Nintendo DSi) son más que excelentes, el poder manipular a nuestra conveniencia el efecto en tercera dimensión es algo que no se había pronosticado; en fin, habrá que esperar unos meses para tener disponible este sistema. En nuestro reporte anual de la E3 podrás ver las especificaciones de la consola y algunos juegos anunciados durante el *show*, chécalos y escoge tus favoritos. Me gustaría poder describir de mejor manera lo que este sistema ofrece, pero no se puede, tienes que verlo tú mismo.

NBA Jam se alista para llegar al Wii

Otro de los títulos que pude probar y que me gustó en demasía durante la E3 fue éste, que me hizo recordar los días en que con toda la banda de Club Nintendo nos pasábamos buenos ratos frente al monitor y el Super NES, disfrutando de la irreverencia de este juego. El *gameplay* e idea son básicamete los mismos, sólo que ahora con la ventaja de una mejor consola, que aunada a los controles del Wii la hacen una experiencia sensacional. EA ha regresado este gran título que conocemos los de la vieja escuela, si tú no tuviste la oportunidad de jugarlo en el SNES, no lo dudes y experimenta la NBA desde un punto de vista muy diferente.





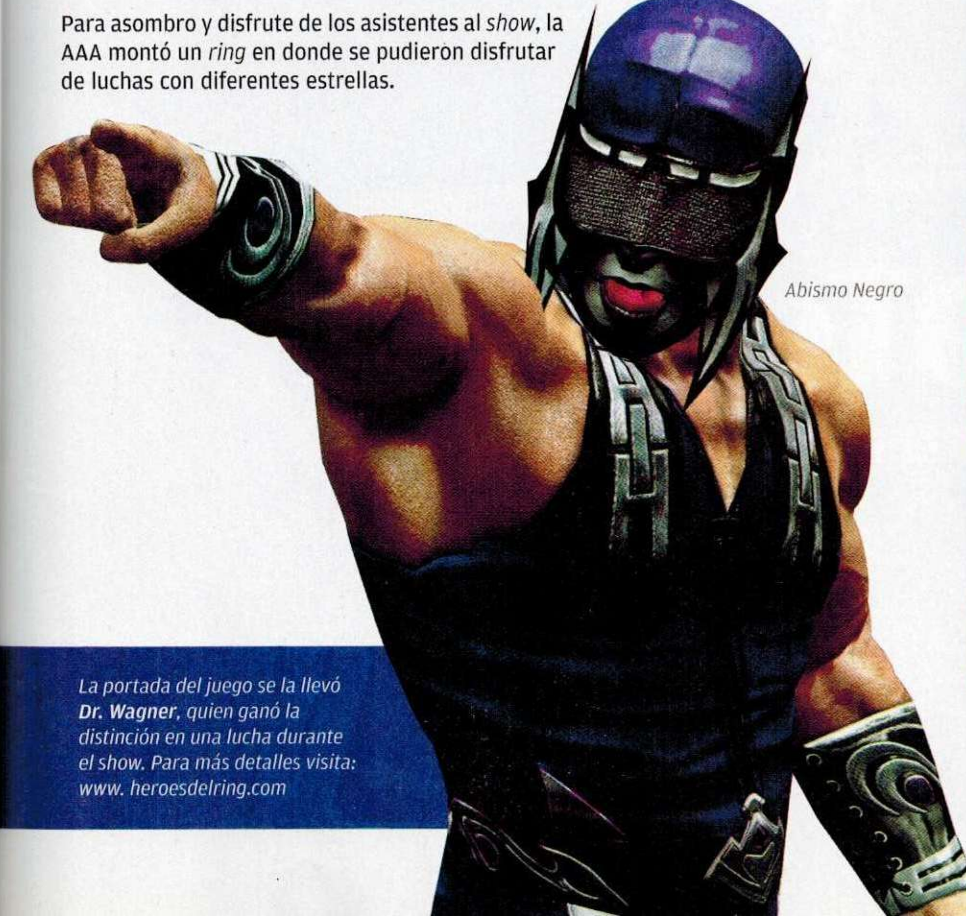
Metroid Other M está listo para este mes

¿Ya ves cómo se pasa rápido el tiempo? Ya estamos a unos días de que **Samus** golpee las tiendas de Latinoamérica; la fecha está pactada para este 31 de agosto. Esta es la portada revelada durante la E3, en ella podemos ver (lo que muchos ya sabemos) por dónde se dirige la historia de esta nueva aventura que combina la acción en primera y tercera persona. Durante y después del *show* recibimos muy buenos comentarios acerca del *gameplay* por parte de colegas y seguidores de la serie, para nosotros es un juego excelente; aunque la mejor opinión la tienes tú. Checa las últimas imágenes mostradas previas al lanzamiento en la sección de Nintendo en nuestro reporte.

Héroes del Ring: de México para el mundo durante los tres días de la Electronic Entertainment Expo

Tenemos años cubriendo este evento, incluso desde la época del CES (Consumer Electronic Show), y en ese tiempo en ningún momento pensamos que un desarrollo hecho en Latinoamérica estaría presente a este nivel en un *show*. Debo decir que ha sido un gran punto por parte de Slang!, empresa que publicará este título en nuestro país, el que haya tenido presencia en un evento tan grande como éste. Tan importante es el trabajo que se ha hecho, que una compañía como Konami se asoció con ellos para publicar el título en el resto del Continente Americano, de hecho, durante la conferencia de Konami en la E3, **Hérores del Ring** tuvo un papel protagónico.

Para asombro y disfrute de los asistentes al *show*, la AAA montó un *ring* en donde se pudieron disfrutar de luchas con diferentes estrellas.



Abismo Negro

La portada del juego se la llevó ***Dr. Wagner****, quien ganó la distinción en una lucha durante el show. Para más detalles visita: www. heroesdelring.com*

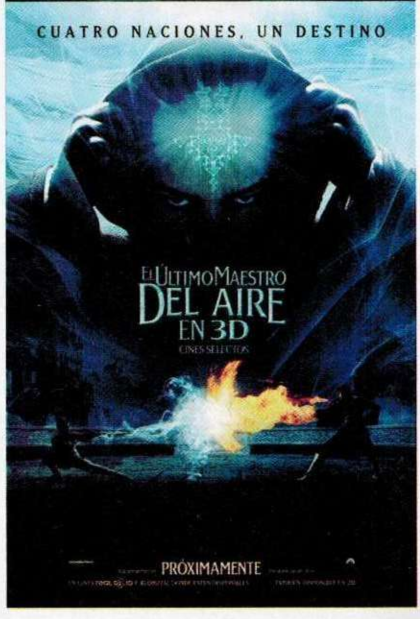
¡Asiste a la premiere de The Last Airbender!

Club Nintendo y Paramount Pictures. te regalamos 15 pases dobles para que asistas a la premiere de la película The Last Airbender el próximo 19 de agosto de 2010, en Cinemark Reforma, ubicado en Paseo de la Reforma 222; sólo debes responder correctamente la siguiente pregunta:

¿Cuál es el nombre del protagonista de la historia?

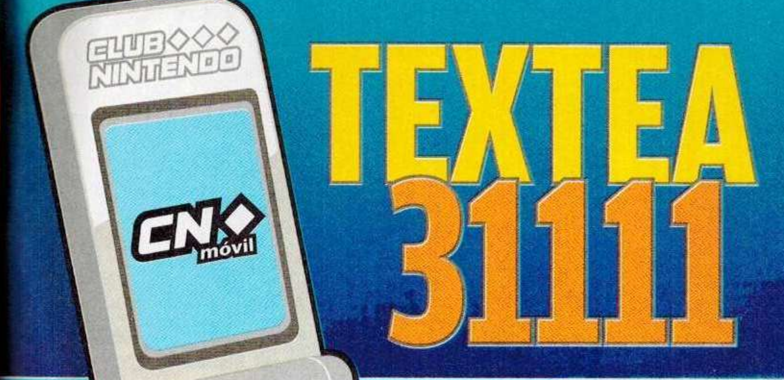
Bases:

Simplemente mándanos un correo a promociones@clubnintendomx.com con el titulo "Premiere". Los primeros correos que se reciban con la respuesta correcta se ganarán alguno de los quince pases dobles. Se aceptarán correos del 2 al 6 de agosto del 2010 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 9 de agosto del 2010 para darte la fecha y horario de la entrega de los pases en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de agosto. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Nintendo no podrán participar en esta promoción. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



*Shigeru Miyamoto mostrando el nuevo **Zelda** durante la conferencia de Nintendo en la E3.*





TEXTEA 31111

CLUB NINTENDO

Imágenes y Tonos

Servicio sólo para México

Envía CT FOTO + " Clave" al 31111

Ej: CT FOTO C123 al 31111

Precio por imagen: $15.13 IVA Incluído

Tu celular debe tener WAP configurado





C823



Descarga los tonos reales más "IN" en tu celular

Envía CT TONO + " Clave" al 81111

Ej: CT TONO FLAG al 81111

Precio por tono real: $23.20

Tu celular debe tener WAP configurado

TONO	CLAVE
Celos/ Fanny Lu	CELOS2
Lo hecho está hecho/ Shakira	HECHO
The energy never dies/ Black Eyed Peas	ENERGY
Humanoid/Tokio Hotel	HUMANOID
Telephone/Lady Gaga Ft. Beyonce	TELEPHONE
Baby/Justin Bieber	BABY2
Wavin ´ Flag/ K ´ naan	FLAG
Meet me halfaway/Black Eyed Peas	HALFWAY
World behind my wall/ Tokio Hotel	WALL
El Amor/ Tito el Bambino	ELAMOR
Gypsy/ Shakira	GYPSY
Alejate de mí/ Camila	ALEJATE
Empire state of mind/ Jay Z	EMPIRE
Poker Face/Lady Gaga	POKER



C824



C825



C826



C827



C828



C829



C830



C831

Centro de Entrenamiento

Hola entrenadores, de nueva cuenta aquí estoy listo para acompañarlos por el intenso mundo de los monstruos de bolsillo; en esta ocasión voy a darle una rápida checada a dos de los juegos de **Pokémon** que están disponibles para descargarse para WiiWare, puesto que me han preguntado qué tan buenos son y si vale la pena descargarlos o no. Antes de que inviertas tus valiosos Wii Points, vamos a ver qué tan conveniente será esta compra desde el punto de vista del buen entrenador.

My Pokémon Ranch

Poca compatibilidad

Para empezar, vamos a decir lo obvio y más importante: este juego sólo es compatible con las versiones **Pearl** y **Diamond**, así que las **Platinum** o **HearthGold** y **SoulSilver** no podrán ser utilizadas. Claro que no es forzoso tener las versiones de NDS para jugar **My Pokémon Ranch**, pues te dan seis **Pokémon** para empezar, y cada nuevo día; te obsequiarán uno nuevo. También puedes intercambiar monstruos con Hayley para incrementar el número de entradas en tu **Pokédex**. Es posible transferir (si es que tienes la actualización Platinum) hasta 1500 **Pokémon** al rancho y de regreso a las versiones portátiles una y otra vez.

Este juego es recomendable más que nada para Poké fans.

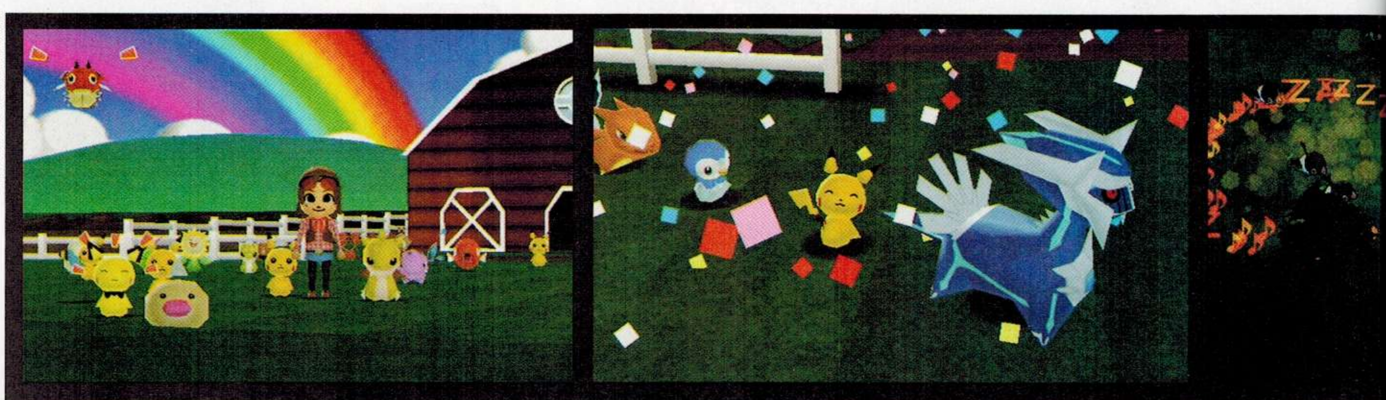
Tener un rancho con monstruos de bolsillo no me parece tan emocionante como las batallas a las cuales estamos acostumbrados.

¿De qué se trata?

Ahora bien, este juego se trata técnicamente de que puedes interactuar con los **Pokémon**, pero no combates como en **Pokémon Stadium**, sino que los tienes en tu ranchito y puedes cuidarlos, acariciarlos y hacer varias cosas más con ellos usando tu Mii para darle un toque más personalizado. Cada uno de tus amiguitos aparece en una versión caricaturizada de ellos, o al menos quiero hacerme creer eso, pues se ven extremadamente sencillos, como si los hubieran hecho con papel; debido a las limitantes obvias de un juego de esta naturaleza, todos los **Pokémon** tienen un tamaño "estándar" para poder interactuar con ellos; es decir, puedes ver un **Palkia** sólo un poco más grande que tu Mii; lo cual no afecta realmente los de tamaño económico como **Pikachu** o **Turtwig**, claro está.

Aún hay más...

De manera muy similar a lo que puedes hacer en la plaza del Mii Channel, tus **Pokémon** pueden realizar distintas acciones como "hablar", jugar, dormir y otras similares, aun en los ranchos de otros jugadores. Puedes tomar fotos y enviarlas a tus amigos registrados en tu Wii, las cuales también se pueden bajar a una tarjeta SD. Para ser sincero, no creo que un entre-





Si te gusta combatir, te recomendamos mejor esta opción.

Un de las cosas en contra de **My Pokémon Ranch** es que no tienes a tantos **Pokémon** diferentes disponibles para interactuar.

nador que piense que las batallas **Pokémon** son la parte más divertida del concepto, quede muy a gusto con este título; es más bien una opción para los Poké Fans que compran casi cualquier cosa, aunque no tenga nada que ver con el núcleo de la franquicia.

El tomar fotitos y enviarlas a tus amigos no tiene mucho chiste, además de que la interacción es muy limitada y no hay algo que realmente valga la pena en este juego. En mi opinión, este es un pretexto más para hacerte gastar exprimiendo aún más la franquicia, lo malo es que ya no lo puedes cambiar como un juego normal (una desventaja de WiiWare), así que piénsalo dos veces antes de decidir descargarlo.

La mayoría de los títulos alternos de **Pokémon** se caracterizan por tener una temática muy distinta a la original donde peleas para ver quién es el mejor, la cual no siempre es tan divertida; en el caso de **Pokémon Rumble**, toman el concepto tradicional y le dan un giro que lo hace muy recomendable.

Pokémon Rumble

¡Ahora sí hay que pelear!

Aquí tenemos otra opción más para los que sufren de fiebre amarilla; **Pokémon Rumble** es totalmente distinto a **My Pokémon Ranch**, pues aquí no se trata de hacerles cariñitos a los personajes, sino de combatir con ellos de una manera más directa, incluso más que en las versiones normales. En esta aventura controlas **Pokémon** de juguete, los cuales deberás llevar a la victoria peleando contra otros monstruos en calabozos, cavernas y otros escenarios más. La perspectiva es "por arriba" en 3/4, lo cual lo hace muy dinámico, opuesto a la forma de jugar en el ranchito.

¡Prepárate para la gloria!

Para controlar a tus **Pokémon** debes usar el Remote al estilo horizontal, como si fuera un juego de NES. Aunque al principio tienes solamente a un personaje de bajo nivel que tiene un solo ataque (muy similar a la forma como empiezas en la serie normal); al ir combatiendo contra los demás monstruos irás subiendo de nivel y podrás ganar monedas para comprar más ataques o reclutar nuevos miembros para tu equipo. Cuando consigues el nivel suficiente, podrás entrar al cuarto de Battle Royale, donde hay muchos **Pokémon** listos para pelear en un área cerrada. Si les ganas a todos, ¡podrás estar en los récords y eventualmente, enfrentarte inclusive a **Pokémon** legendarios!

¿Recomendable? ¡Claro!

Lo mejor de todo es que puedes invitar a otros entrenadores a que se unan a ti de forma cooperativa, o bien, para competir entre sí y ver quién es el mejor en los combates. Esto es lo que más me agradó de este juego, pues es mucho más divertido pelear contra tus cuates o jugar en equipos, que intercambiar fotos con tus amigos a ver quién tiene el **Pokémon** más adorable, ¿no crees?



Como verás, son dos juegos de la misma franquicia, pero uno es solamente para hacerte gastar Wii Points aprovechándose de tu afición por **Pokémon**, mientras que el otro realmente hace que valga la pena el gasto. Si buscas algo "tierno" y eres de los que TIENEN que tener todo de **Pokémon**, cómprate **My Pokémon Ranch**, es para ti; pero si sabes apreciar el concepto original y sabes que las victorias reales son en la batalla y no en la ternura, definitivamente descarga **Pokémon Rumble**. Ya sabes, espero tus correos con sugerencias, quejas y todo lo que desees a mi correo: **panteon@clubnintendomx.com**

¡Hasta la próxima entrenador!



esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS!

DESCARGA IMÁGENES Y JUEGOS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática mensual. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.



JUEGOS

DE REGALO

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al



Ejemplo: CN JUEGO PODER al 42222



BEN 10 ATAQUE TOTAL clave: PODER

Eres Ben Tennyson y debes convertirte en los más extraños alienígenas para completar misiones y salvar al mundo de esta nueva amenaza intergaláctica.





BLACK SHARK clave: SHARK

Una vez más, tendrás que pilotar tu fiel helicóptero KA-50 (nombre de guerra: «Black Shark») y hacer lo posible por restablecer el orden.








TORRES clave: TORRES

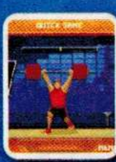
Alcanza el cielo con el juego de construcción de edificios que desafía tus reflejos y habilidades.





SUMMER GAMES clave: SUMMER

Participa en el mayor acontecimiento del año con Summer Games, un nuevo simulador arcade que te enganchará.





BRICK BREAKER REVOLUTION
clave: REVOLUCION

¡Gráficos innovadores, infinitos niveles, divertidos potenciadores, niveles secretos, batallas de jefes épicas y más!





SU30 clave: SU30

Surca los cielos en tu caza y aniquila objetivos enemigos en tierra, mar y aire para acabar con el terrorismo internacional.






COMBOS foto + tono real

Envía CN COMBO + "CLAVE" al

91111

Ej: CN COMBO TOXIC



Britney Spears
Toxic
TOXIC



Belinda
Egoísta
EGOISTA



Lady Gaga
Starstruck
STARSTRUCK



Aventura
Yo quisiera amarla
AMARLA



Camila
Nada
NADA

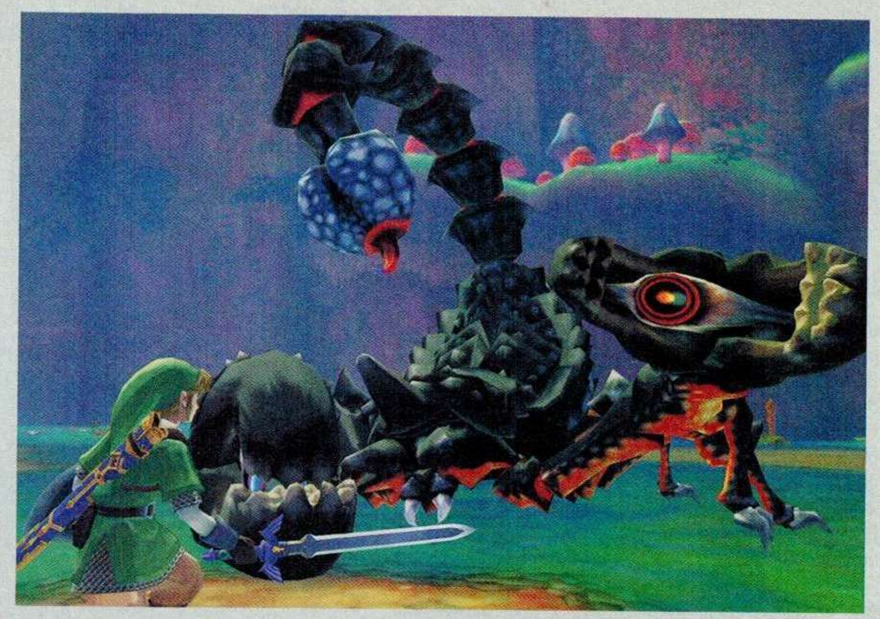


Daddy Yankee
La Despedida
DESPEDIDA

Precio por combo: $ 30.26 IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

Reporte E3 2010





Mario Sports Mix

Kid Icarus Uprising

Animal Crossing

Golden Sun: Dark Dawn

Nuestra Portada

Este año ha sido y seguirá siendo uno de los grandes para Nintendo. La conferencia dada en la pasada *Electronic Entertainment Expo* fue todo un éxito y acaparó las miradas de todos los asistentes, quienes vieron hecha una realidad la nueva tecnología portátil para los videojuegos, así como una intensa variedad de juegos que enriquecen a ambas plataformas. El Nintendo 3DS, no sólo muestra una calidad gráfica superior a lo que habíamos visto en versiones anteriores del DS, sino que incluso proyecta imágenes en tercera dimensión sin necesidad de utilizar anteojos especiales como ocurre en otras plataformas. Con lo anterior, Nintendo se pone a la vanguardia, y con ello, atrae el talento de múltiples desarrolladores de renombre que aportarán sus mejores títulos y traerán franquicias que hasta hace poco pudieron ser impensables para un portátil.

Así, pronto veremos juegos de diversos géneros como peleas, acción, estrategia, *puzzle*, *shooters*, deportes y muchos más que atraerán a más jugadores a esta nueva experiencia de juego de Nintendo.



The Legend of Zelda: Skyward Sword fue otro de los títulos que se esperaba con ansia para esta E3; el jugarlo fue una experiencia sin igual, pues pudimos comprobar no sólo la calidad gráfica que evoca un mundo de fantasía y magia, sino que también sentimos lo bien que resulta la movilidad a través del accesorio Wii MotionPlus.



Evento: **Electronic Entertainment Expo** / Lugar: **Los Ángeles, California** / Fecha: **junio 15-17**







Animal Crossing 3D

Nintendo **Nintendo 3DS**

La aldea virtual ahora más real que nunca

Una de las sorpresas que vimos durante el pasado E3 fue la noticia sobre el desarrollo del primer **Animal Crossing** que se verá en tres dimensiones. Por supuesto, inmediatamente resaltan obvios detalles en comparación con otras versiones portátiles de la misma franquicia, pues el poder gráfico del Nintendo 3DS le da una mejor calidad en texturas tanto de personajes como de elementos del escenario, volviéndolo más real en todo sentido.

Los efectos tridimensionales te ayudarán a tener una mejor óptica de tu entorno, pudiendo así recorrer la aldea y apreciar hasta los mínimos detalles, sintiendo cómo la profundidad de campo te brinda una experiencia única sin necesidad de utilizar lentes especiales, es decir, a través de los ojos desnudos, de la forma más natural que Nintendo consiguió al diseñar las pantallas especiales del portátil. Durante la Electronic Entertainment Expo sólo se mostró un demo que nos permitía apreciar los efectos tridimensionales del juego, pero no se revelaron muchos detalles sobre si tendrá nuevos personajes, elementos de acción, diferentes escenarios como ocurrió en la pasada edición de Wii o cuáles serán los alcances en cuanto a conectividad y comunicación.

Una de las mejores cualidades del próximo portátil 3DS, es que no requiere de lentes o accesorios adicionales para que experimentes el efecto 3D.

Aún no hay fecha de lanzamiento para **Animal Crossing 3D**, pero nosotros te iremos informando de todos los detalles que los desarrolladores nos comuniquen. Lo que sí es un hecho es que se mantendrá el concepto de villa virtual que se ha vuelto popular en la franquicia, en donde debes realizar un sinfín de actividades para conseguir el dinero necesario para pagar e incluso ampliar tu casa; ¿cómo lo haces? Tal como en la vida real, aquí deberás emplearte o buscar actividades como pesca o recolección de frutos o insectos para comercializarlos y así obtener un poco de ganancias que te ayuden a liquidar tus deudas. Sin embargo, no todo es trabajo, la diversión también se hace presente a través de diversos concursos y pruebas. Un punto importante en la edición de Nintendo DS convencional es la comunicación con otros jugadores a través de mensajes de consola a consola, esperemos que esto se conserve y se llegue a nuevos niveles quizá con fotografías o voz, para así dar más versatilidad a las actividades que realizas dentro del juego.



Animal Crossing para Nintendo 3DS conserva las opciones de juego que han vuelto popular a la franquicia.

Seguramente podremos usar el nuevo *stick* de la consola, para lograr un mejor control sobre las acciones que realicen los pilotos dentro de las pistas que encontraremos en el juego.





Gráficamente observamos un cambio impresionante, totalmente superior a lo visto en la última versión de DS.



Aquí tendrás un sinfín de elementos para personalizar tu juego, además de visitar lugares interesantes.

Donkey Kong Country Returns

Donkey y Diddy al rescate de sus bananas

Parecía difícil de creer, pero por fin tenemos buenas noticias sobre uno de los personajes más queridos de Nintendo: **Donkey Kong**. El carismático gorila que iniciara como un villano en las historias clásicas de **Jumpman** (**Mario**), está de vuelta en una emocionante aventura que retoma el concepto clásico que destacó notablemente en la época dorada del Super Nintendo.

Controlado por un grupo de malvados **Tikis**, los animales en la isla **Donkey Kong** han robado la reserva de bananas de **Donkey**, por lo que nuestro valiente héroe debe enfrentarlos si es que quiere recuperar su botín. A diferencia de las versiones anteriores que estaban bajo el mando de Rare, ahora le toca el turno a Retro Studios (quienes tuvieron un resultado sobresaliente con la serie **Prime** de **Metroid**) de devolvernos el estilo de *gameplay* en *sidescrolling*, retomando el tipo de escenarios y elementos de juego como barriles, secretos, música y entretenimiento que podrán disfrutar desde los pequeños hasta los más experimentados. Para lograrlo, Retro Studios seleccionó los puntos más importantes de la franquicia y modificó otros tantos como la calidad de imagen y texturas que se complementan con la nueva presentación de escenarios en 3D que ambientan maravillosamente la acción bidimensional, tal como lo vimos anteriormente en **Wario Land**.


Como detalle adicional, ahora podrás jugar en modo cooperativo para no estar cambiando de personaje.


Los enemigos parecen inofensivos, pero no los desacredites porque pueden resultar más fuertes de lo pensado.

El concepto es similar a lo que vimos en el Super Nintendo, pero lógicamente ahora tendremos mejor calidad y variedad de escenarios, así como nuevas acciones que te harán disfrutar de toda la aventura.

Como primicia, en esta ocasión tendrás la habilidad de jugar en modo cooperativo, es decir, mientras tú controlas a **Donkey**, un segundo jugador podrá tomar el rol de **Diddy**, no como ocurría antes que simplemente te dedicabas a cambiar de personaje en el momento que lo requerías. Con lo anterior, pueden armar mejores estrategias de combate e incrementar el nivel de competencia, más aún cuando se enfrenten a los poderosos jefes de nivel. Además, podrán navegar por los niveles de forma separada o como un equipo. **Diddy** puede montarse en la espalda de **Donkey** para facilitar el cruce por algunos escenarios complicados.

El diseño de control estará dedicado al Wiimote, lo que representa un concepto diferente del *gameplay* para la franquicia, así como también se han agregado escenarios variados que te llevarán desde un paseo por la jungla, hasta una acalorada carrera por la playa o recorrido en carros a través de las oscuras minas.


La idea de los barriles sigue presente, así podrás ser impulsado de un punto a otro para recoger grandes sorpresas.

Golden Sun: Dark Dawn

Camelot **Nintendo DS**

Una nueva era en Golden Sun

En una época donde los juegos de corte RPG para los sistemas portátiles de Nintendo eran escasos y en su mayoría no aportaban nada original, novedoso o interesante, la compañía Camelot (quienes se encargaban de los títulos deportivos de **Mario**, como **Mario Golf** o **Mario Tennis**) nos presentó una idea diferente, que se valía de múltiples elementos para formar un RPG que marcaría época allá en los años buenos del Game Boy Advance... ¿por qué? En primer lugar bastaba con que le echaras un ojo a la calidad gráfica, simplemente sorprendente considerando el estándar que se tenía en dicha época; tanto los escenarios como la presentación de los ataques especiales (*summons*) se veían impactantes y si a ello le agregabas calidad en el desarrollo de historia y personajes, **Golden Sun** se posicionaba como un triunfador indiscutible en su género y consola.

Más tarde le siguió una secuela para la misma consola, continuando el éxito, pero dejando la puerta abierta para una tercera entrega, no sabíamos si sería el broche definitivo o sería otro capítulo más en la historia de **Isaac** y sus amigos guerreros. Y para finales de este 2010, el sol volverá a brillar por parte de Camelot, cuando pongan a la venta **Golden Sun: Dark Dawn**, la primera edición hecha para la doble pantalla del Nintendo DS. Sobra decir que la calidad gráfica ha evolucionado considerablemente pero sin perder la esencia de los títulos pasados. El diseño de escenarios se respeta para mantener la misma línea conceptual, aunque en realidad, las cosas hayan cambiado demasiado en los pueblos, pues han pasado 30 años desde la última aventura.

Al final de **The Lost Ages**, los héroes consiguieron regresar el poder del **Golden Sun** al mundo de Weyard, y desde entonces han ocurrido múltiples cambios. Los continentes se han dividido, nuevas ciudades han emergido al mismo tiempo que extrañas criaturas se han dado a conocer. Con lo anterior, el mundo está nuevamente bajo amenaza a través de vórtices de energía psíquica. Para salvar al mundo, los hijos de aquellos valientes héroes deberán cruzar los vórtices, enfrentar retos inesperados y combatir en un mundo extraño y caótico que está sucumbiendo ante la maldad.

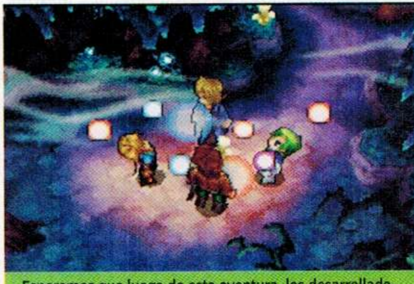
Como puedes observar, el diseño de las aldeas y escenarios en general se conserva para dar más continuidad al juego.

No cabe duda que **Golden Sun** ha sido una de las series de RPG más aclamadas en los últimos años y no es para menos, su alta calidad en historia y *gameplay* le valieron las buenas críticas por parte de la prensa internacional y de los fans.

Los héroes ahora serán los descendientes de los guerreros originales, dando frescura a la serie.



El estilo de combate sigue sin cambios radicales, aunque ya notarás magias y poderes mucho más espectaculares.



Esperemos que luego de esta aventura, los desarrolladores ya vayan planeando algo para el Nintendo 3DS.

Agosto

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



Kirby´s Epic Yarn

Good-Feel **Wii**

Una historia a base de hilos

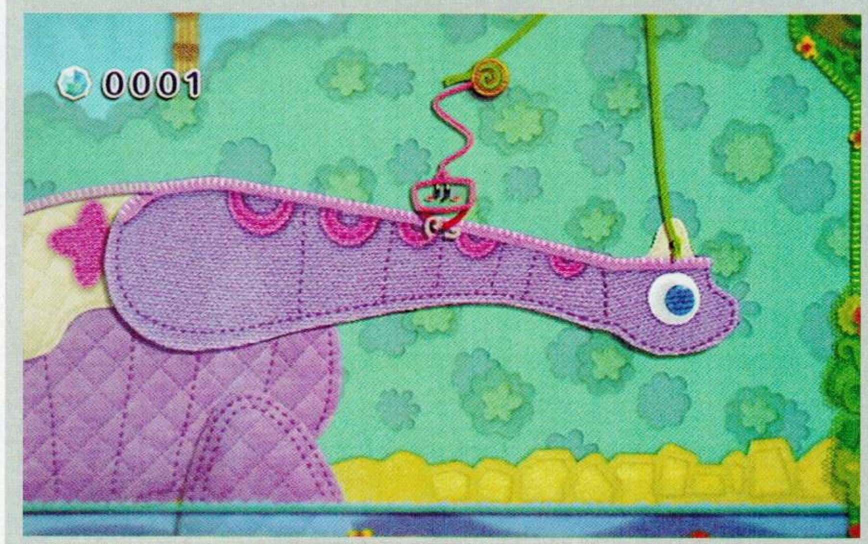
El ícono rosa creado por Masahiro Sakurai allá en la década de los 90 tuvo acción constante en las plataformas de Nintendo, pero algo ocurrió que su grato progreso se vio estancado en el GameCube cuando sólo se mostró una versión alterna de carreras que se titula "**Kirby´s Air Ride**", pero créenos, amigo lector, no es lo que los fans esperábamos, así que durante un E3 -hace unos ayeres- se anunció una nueva versión que sí se apegaría a los fundamentos de la esfera rosa, ese estilo de juego que, aunque sencillo, siempre nos ha entretenido sin importar el paso de los años; pero algo pasó y nunca salió... se decía que para Wii, rumores, especulaciones, sin embargo, nada ocurría, sino hasta el pasado E3, donde Nintendo mostró ya de forma real, concreta y segura (salvo que algo ocurra) que **Kirby** sí llegará a Wii, pero con ello se traerá un concepto visual distinto a lo que estábamos acostumbrados, es decir -y como puedes observar en las fotos-, podría recordarnos un poco del tratamiento que tuvo **Yoshi**, en **Yoshi´s Story** para N64.

Visualmente se trata de la entrega más atractiva de la serie, la gama de colores y elementos de los escenarios nos dan pauta a una historia creativa que se irá deshilvanando conforme vayas completando los objetivos.

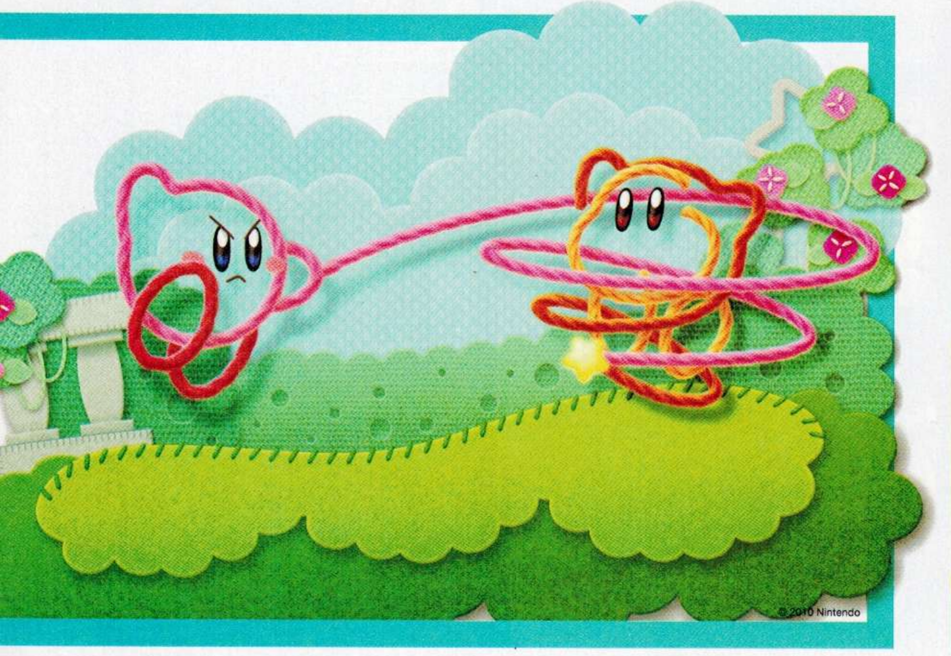
Visualmente puede parecer infantil, pero nada de eso, es un título tan completo que si bien será un agasajo para los pequeños jugadores, también tendrá gran impacto para los mayores, pues se trata de ese estilo de juego tan tradicional que se ha olvidado un poco con el avance de las tecnologías y el apego a los entornos tridimensionales de acción libre que han florecido en los últimos años.

Kirby´s Epic Yarn es una aventura creativa donde el personaje principal y múltiples elementos del entorno son visualizados como hilos, con lo cual se abre otro estilo de juego que refresca el concepto de la franquicia, al utilizarlos en un mundo de telas, cierres y ropas. Por supuesto, **Kirby** tendrá la habilidad de transformarse en diferentes formas, como un tanque o coche, paracaídas, ovni, patineta, entre otros, para así cruzar los coloridos escenarios y conseguir cada uno de los objetos secretos que estarán dispersos en lugares insospechados. Durante el E3 se mostraron grandes avances del juego y con ello vimos cómo es posible generar una idea fresca de un título tan versátil como lo es **Kirby**, que no sólo se trata de un videojuego para los pequeños jugadores, sino que será interesante para todas las edades y géneros por ru riqueza visual y lo divertido que resulta cruzar los diferentes escenarios al mismo tiempo que vas conociendo las formas y figuras que puede adoptar la pelota rosada para cumplir sus objetivos.

Como detalle final, te comentamos que **Kirby´s Epic Yarn** tiene la opción de juego cooperativo, que ha sido una gran aportación desde ediciones pasadas, así que podrás jugar en compañía de uno de tus amigos y disfrutar de este mágico escenario virtual. En próximas ediciones de Club Nintendo te daremos más detalles para que conozcas más sobre el juego.



Imagina toda la fantasía y magia que Nintendo ha logrado con este juego, será una de las cartas fuertes para fin de año.





A simple vista podríamos decir que este enemigo verde es una interpretación de **Bowser**, ¿será una referencia?



La dificultad no es tan elevada, sin embargo, el reto consistirá en dominar todas las habilidades de **Kirby**.

Kid Icarus: Uprising

Camelot **Nintendo 3DS**

El héroe alado regresa a los reflectores

El primer título mostrado en video durante la conferencia de prensa de Nintendo fue **Kid Icarus: Uprising**, donde **Pit** (el protagonista) hace referencia al tiempo que estuvo ausente de los videojuegos, pues tuvieron que pasar más de 20 años para que el héroe alado tuviera los reflectores en su imagen al formar parte del elenco de **Super Smash Bros. Brawl**. Desde entonces, se especulaba sobre una edición para Wii, pero hasta la fecha, dichos rumores no han sido refrendados, e incluso hay una supuesta fotografía del arte de la caja, pero como bien sabemos, sólo son rumores.

Para lucir la próxima consola portátil de Nintendo, el 3DS, **Pit** volverá a surcar los cielos y enfrentará a cientos de enemigos antes de confrontar a la **Queen of Darkness** (**Medusa**) una supervillana -con víboras en lugar de cabellera y que cuenta con poderes que te dejarían tan sólido como una roca con tan sólo verla a los ojos- que regresa con más poder que nunca y planes de dominio, que sólo podrían ser evitados a través de las habilidades de nuestro héroe. Las opciones de combate de **Pit** serán a través de su arco, espada y armas de fuego que cambiarán dependiendo el momento en que te encuentres.

De la historia no se han dado mayores anuncios, así que nos enfocaremos a comentar sobre lo que pudimos ver en el evento. Se trata de un juego de características similares a sus anteriores versiones (uno para Game Boy y otro para NES) en cuanto a escenarios, situaciones y contexto, no obstante, existe un cambio realmente importante, pues deja de lado el estilo de *sidescroll* para enfocarse al tipo *shooter* con detalles de combate en aire y tierra; para que te des una idea más concreta, se podría equiparar a **Zone of the Enders** de Konami o a **Sin and Punishment** de Nintendo. Visualmente no hay queja alguna, de hecho, los escenarios y momentos de acción con efectos especiales no le piden nada a lo que hemos visto en Wii y eso que sólo se trata de la primera generación de juegos para el Nintendo 3DS, lo cual nos deja claro que se trata de una gran consola, quizá la más completa que hayamos visto desde el lanzamiento del primer Game Boy.



Nuevamente, nuestro héroe tendrá la misión de proteger a **Palutena**, la Diosa de la Luz.



Como puedes ver en las fotografías, la calidad gráfica es impresionante y eso que aún no se ha mostrado mucho.

A diferencia de los juegos anteriores que se basaban en la acción tipo *sidescroll*, ahora todo se desarrolla al estilo *shooter*, incrementando el potencial de juego en cada misión.



Otra de las grandes sorpresas fue la presentación oficial de **Kid Icarus Uprising**, una exclusiva para el nuevo N3DS.



Pit utilizará sus clásicas armas para enfrentarse a una serie de peligrosos enemigos por aire y en tierra.

Mario Kart 3D

Nintendo **Nintendo 3DS**

La competencia portátil en *Go Karts* se volverá más intensa que nunca

Alguna vez, en esos momentos filosóficos sobre qué juego es mejor de carreras en *Go-Karts*, debatimos sobre tantos clones y los pocos que realmente han sabido aportar algo o por lo menos, conseguido resultados favorables en *gameplay*, pero como es claro, terminamos en el más aclamado: **Mario Kart**. La serie que inició como una nueva experiencia para Nintendo en el Super NES, se convirtió en un clásico inmediato que si no lo jugaste, puedes conseguirlo como descarga en la Consola Virtual. Así pasaron de generación en generación las secuelas, algunas mejores que otras, pero cuando llegó a su primera edición en sistema portátil, no sé qué pasó, quizá no era el mismo sentimiento de juego, pero en Game Boy Advance no causó el mismo impacto. Afortunadamente, tiempo después, con el lanzamiento del Nintendo DS, **Mario Kart** tuvo un digno exponente portátil, tal vez lo mejor fue el modo en línea y la posibilidad de compartir el juego con un solo cartucho.

Ahora con el Nintendo 3DS, ¿qué esperamos de **Mario Kart**? En primer lugar la calidad gráfica se ha incrementado, así como también lo han hecho las posibilidades de juego en cuanto a variedad de modalidades, escenarios más detallados que ofrecerán retos y sorpresas en cada vuelta y una gama extensa de personajes lista para que encuentres el candidato ideal para enfrentar a todos tus amigos.

Hasta este día no se han extendido más comentarios sobre qué podremos encontrar en la versión final de **Mario Kart 3D**, no obstante, lo que pudimos observar es que conservará el estilo de un piloto por vehículo que se ha posicionado como la mejor opción para llevar a cabo las intensas carreras, pues cuando en GameCube optaron por un piloto y un copiloto, las críticas fueron encontradas, pues había a quienes les parecía una alternativa innovadora, pero a otros tantos no les convenció ya que limitaba al segundo jugador a sólo ser gatillero. En cuanto a la fecha de lanzamiento, así como en todos los títulos de Nintendo 3DS e incluso la consola misma, no hay nada confirmado, se espera para el 2011, pero no sabemos cuál de los 12 meses será el indicado para entrar en esta nueva oleada de diversión portátil.

En conclusión, **Mario Kart 3D** se convertirá en un clásico para las retas con los amigos, visualmente supera cualquier expectativa y, por supuesto, en *gameplay* no se quedará atrás. Confiamos en que Nintendo logrará conseguir el éxtio de las versiones pasadas y nos dará muchas sorpresas para competir.



Algunos escenarios están basados en circuitos de la historia de los títulos de **Mario Kart**.



Todos los personajes populares de los juegos de **Mario** se harán presentes para este nuevo reto en *Go Karts*.



Los efectos de luz tanto en los árboles como los chispazos en las llantas del *Go Kart* hablan de la calidad visual del juego.



El castillo de la princesa tuvo una pequeña aparición en la versión de Nintendo 64 y ahora regresa en 3D.

Aún falta que Nintendo comente más sobre los diferenes modos de juego, pero no dudamos que habrá sorpresas tanto para el modo individual como en *multiplayer*; mantente pendiente.



No se ha comentado sobre la fecha de lanzamiento, pero no dudamos de que sea de los primeros en salir.

Mario Sports Mix

Square Enix Co., Ltd. Wii

Múltiples deportes reunidos en un solo juego

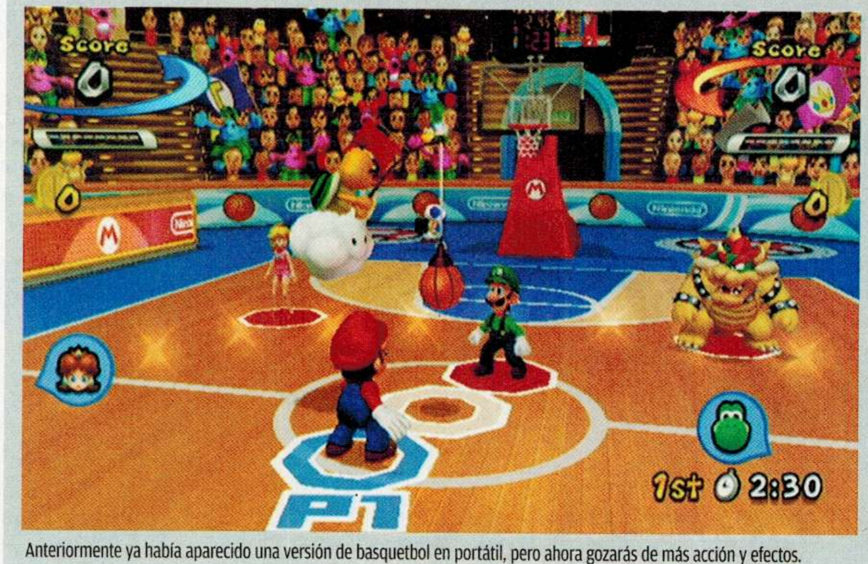
Los juegos deportivos de **Mario** siempre han destacado en el medio en donde aparezcan, ya sea plataformas portátiles o caseras. Desde el golf, carreras, tenis, futbol *soccer*, basquetbol y hasta en el béisbol, pero siempre de forma independiente. Ahora, la sorpresa que nos presentó Nintendo fue en la pasada Electronic Entertainment Expo, cuando se anuncio **Mario Sports Mix**, un título que contendrá varios temas deportivos para que sea la sensación cuando te reúnas con tus amigos o familiares.

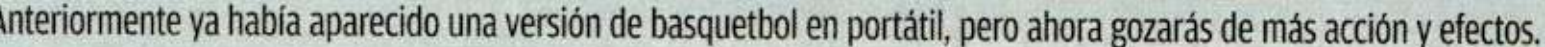
En total, son cuatro maravillosos deportes que llegarán directo a las paradisiacas tierras del Mushroom Kingdom: voleibol, basquetbol, *hockey* sobre hielo y *dodgeball* (a lo que comúnmente se le llaman "quemados"). Por supuesto, es un hecho que este cuarteto de actividades será parte de un mismo disco de juego, lo que incrementa notablemente el valor agregado para los fans del plomero y sus hazañas en las canchas de juego. Para cada deporte, contarás con la gran mayoría de personajes que coexisten en el reino de los hongos como **Bowser**, **Shy Guy**, **Yoshi**, **Mario**, **Luigi**, **Lakitu**, **Peach** y muchos más.

¿Qué podremos esperar del *gameplay*? En su mayoría, las reglas de los deportes antes mencionados se aplicarán para mantener las bases del juego, sin embargo, como bien sabemos, Nintendo se ha caracterizado por ofrecernos acciones que salen de toda realidad, haciendo una sátira que al final del día nos da grandes momentos de entretenimiento con nuestro grupo de amigos.

Esos ataques o movimientos especiales se mantendrán vigentes en **Mario Sports Mix** y los utilizarás al conseguir monedas o ítems especiales; por ejemplo, mientras juegues, junta diferentes monedas para construir un punto de bono, con lo cual, cuando anotes un punto o una canasta, también se te agregarán los puntos extra, un poco parecido a lo que se viera en **NBA Jam**.

En el caso de los ítems, hay caparazones para atacar a tus enemigos. Un ejemplo de un movimiento especial con la bola es usando un Mini Mushroom para encoger la pelota antes de que sea regresada al otro lado de la red en el voleibol. Cada personaje tiene su movimiento especial que es imposible de detener. Algunos son la bola de fuego de **Mario** o los ataques de corazones rosas de **Peach**.




Anteriormente ya había aparecido una versión de basquetbol en portátil, pero ahora gozarás de más acción y efectos.




Si querías un deporte para la playa, te recomendamos que le eches un ojo a la versión de voleibol de **Mario**.

Fue todo un acierto que Nintendo juntara estos cuatro deportes, así tendrás más variedad en un solo disco.


Compite en contra de tus amigos en el juego "quemados", pero ten cuidado de los balonazos.

Mario VS. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem

Nintendo **Nintendo DS**

Un verdadero juguete de colección

Desde hace más de 20 años, el gorila favorito de Nintendo ha estado fascinado por **Pauline**, la chica a quien **Mario** rescataba mucho antes de conocer a **Peach**. Sin embargo, luego de unos años de descanso y de que **Donkey** se entretuviera en otras aventuras como protagonista, su afición por la morena de vestido rojo ha regresado. Anteriormente vimos un par de historias tanto para Game Boy Advance como en Nintendo DS y, como bien sabes, próximamente tendremos la tercera que aprovechará muy bien la doble pantalla del DS para recrear los escenarios de juguete en donde tu habilidad, creatividad y audacia formarán parte importante para conquistar los múltiples retos en la pantalla táctil.

La historia no varía mucho, siempre en el cuadro central tenemos a **Donkey** tratando de robar o apoderarse de algo que no le pertenece. Así, en **Mario VS. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem** todo inicia en un día tranquilo, soleado, donde hasta las nubes parecen formar figuras. **Mario**, en compañía de **Pauline** llegan a un parque de diversiones donde hay una nueva sensación, ¡la muñeca de edición especial de **Pauline**!; todos los pequeños hongos del reino se hacen de la suya. De pronto, **Donkey** se acerca al kiosko de las muñecas y queda fascinado con el juguete, así que corre para conseguir la suya, pero, ¿qué crees? **Mario** lo mira inquisitivamente y le

El concepto básico del juego sigue presente, tú controlarás a los pequeños juguetes de **Mario** para cruzar por diversos escenarios, utlizando tu ingenio para abrirte camino y resolver así los diferentes acertijos que se te presentarán antes de luchar con **Donkey**.

indica que ya se agotaron, por lo que el colérico gorila está que hasta echa fuego por los ojos -literalmente-, así que en su enojo, se dirige hacia la pareja y toma a **Pauline** de la cintura, para luego salir de cuadro y huir del escenario.

Así inicia la nueva misión de **Mario** por rescatar a la chica en desgracia. Para lograrlo, deberá valerse de todo tipo de instrumentos, así como de sus inseparables amigos robots miniatura, los **Minis**, que deberán cruzar una sarta de peligros antes de llegar a enfrentar a los retos de cada escenario, para al final, enfrentar cara a cara al exasperado gorila. Básicamente, el juego se lleva a cabo a través de la pantalla táctil, es decir, utilizarás el *Stylus* para dirigir las acciones principales, resolver los acertijos e indicar puntos clave para que tus personajes interactúen. En concreto, se trata de un juego diseñado para el público en general, aunque por su grado de dificultad será una opción interesante para los pequeños jugadores.

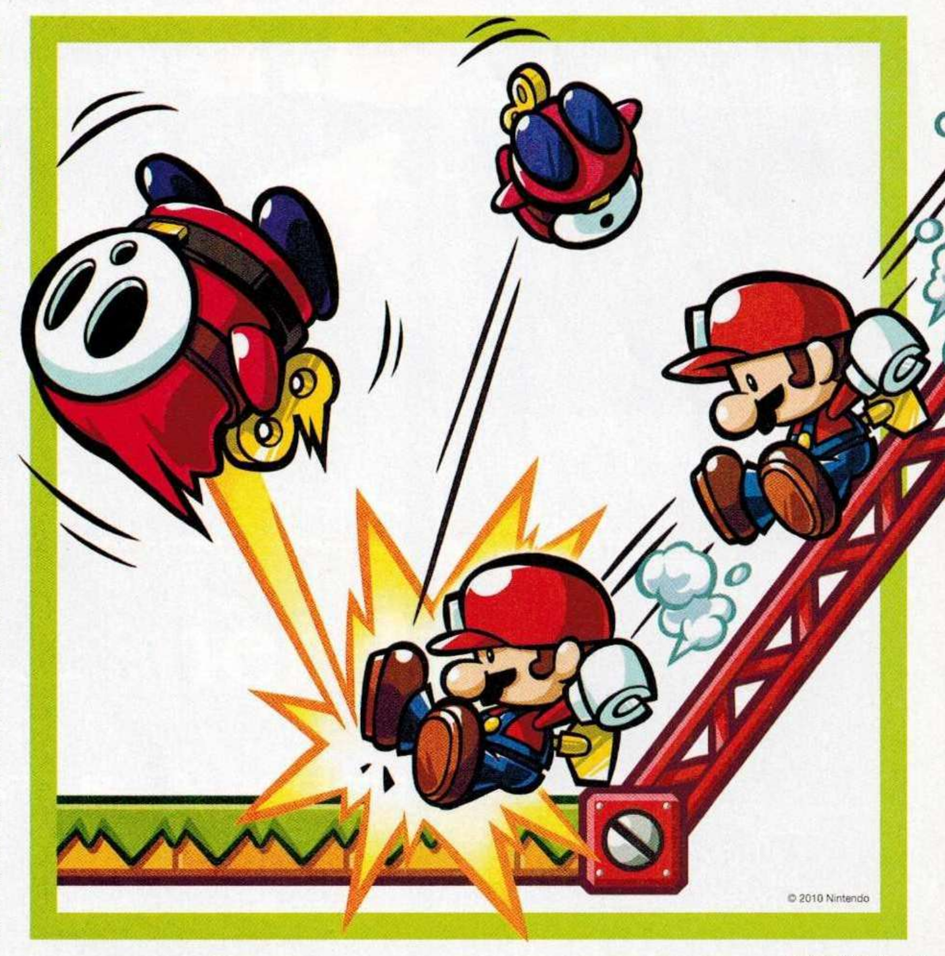






Mini-Land es una tierra sorprendente en donde los juguetes cobran vida para ofrecer una de las aventuras más entretenidas para el Ninendo DS, por supuesto, **Peach** y **Toad** también serán parte de la historia.

En conclusión, **Mario VS. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem** mantiene la línea de los anteriores títulos, ofrece opciones de juego novedosas, que te harán disfrutar de cada parte de la aventura. Los escenarios no son muy extensos y toda la solución la tendrás en la misma pantalla, sin embargo, deberás poner bastante atención a tu entorno para encontrar la mejor opción de resolver las misiones. El uso del *Stylus* y de la pantalla táctil son constantes, pues básicamente todos los comandos y movimientos los aplicas a través de este medio de forma rápida y simple.



Metroid: Other M

Team Ninja / Nintendo **Wii**

Conoce los inicios de una gran aventura

Desde el momento en que se mostraron las primeras imágenes en la Electronic Entertainment Expo del año pasado, todos los fans de la serie (**Metroid**) hemos estado atentos a cualquier tipo de noticia que haga Nintendo. Poco a poco se han mostrado nuevos videos y fotografías que demuestran la buena calidad de desarrollo que lograron en conjunto Nintendo y Team Ninja, consiguiendo así un juego que se enfoca plenamente a la acción y que describirá las primeras misiones de **Samus Aran** vestida en el traje que la ha llevado a la conquista del espacio.



En el modo de visor tendrás la vista subjetiva que te dará una perfecta claridad de lo que hay en tu entorno.

Por décadas, **Samus Aran** ha sido conocida como una de las primeras protagonistas femeninas en los videojuegos y una de las más enigmáticas, pues éramos capaces de conocer su potencial, los logros que ha conseguido a través de los años o los lugares en donde ha estado, pero lo que no sabíamos, es cómo había surgido su leyenda, de dónde logró la experiencia que la ha convertido en una de las cazadoras más sobresalientes de la Federación Galáctica. Sin embargo, en esta ocasión se nos dirá su historia en la cual veremos no sólo sus momentos más intensos, sino que también aquellos en donde no tuvo tanto éxito y que la orillaron a esforzarse y conseguir la motivación pertinente para alcanzar sus objetivos. **Metroid: Other M** es una forma diferente de mostrar la acción futurista, retomando un poco la idea del *sidescroll* de las primeras ediciones y adaptando el potencial de la nueva generación para lograr un cambio de juego entre 3D y 2D, conduciéndolo por nuevas direcciones que serán del agrado de todo tipo de jugadores y, por supuesto, de los fans.

En **Other M** encontrarás momentos de acción en primera y en tercera persona para crear una increíble relación entre *gameplay*, narrativa de historia y la cinematografía en los momentos climáticos. Para enfrentar el reto de las batallas en tercera persona, debes sostener el Wiimote de forma lateral (como al jugar los títulos de NES de la Consola Virtual). Sin embargo, en algunos momentos, deberás cambiar inmediatamente al modo "puntero tradicional" del Wiimote para examinar y explorar los entornos en la perspectiva de primera persona. El juego es una de las cartas fuertes de Nintendo para este 2010 y ya está a pocos días de su estreno mundial.



El *gameplay* es totalmente diferente a lo visto en la saga Prime de Retro Studios.

Dependiendo del momento en que te encuentres, puedes cambiar la perspectiva del juego de tercera a primera persona.


Las situaciones de acción no te dejarán descansar ni un momento, volviendo el juego más dinámico.


Samus Aran regresa al Wii para narrarnos sus primeras aventuras en la Federación y cómo es que llegó a convertirse en la afamada cazadora.

Nintendogs + Cats

Nintendo **Nintendo 3DS**

Las mascotas brincarán de la pantalla

Nintendogs no es un producto nuevo para la marca, de hecho, fue una de las cartas fuertes al inicio del Nintendo DS, pues el tema de la interactividad con un personaje canino no se había visto tan real en las plataformas de Nintendo. Todo se originó a través de una inquietud de Miyamoto, de dar vida a un juego con el que había soñado y así, se logró otro de los conceptos quizá no originales, pero que sí agregaron nuevas ideas a la temática de las mascotas virtuales, volviéndose en un estándar que muchas compañías han replicado una y otra vez.

Ya con el Nintendo 3DS, Nintendo no sólo se limitó a hacer una copia y pegarla con efectos tridimensionales, al contrario, le dio una nueva característica: la posibilidad de interactuar entre un felino y un cachorro. La cualidad más destacable es el uso del *"Face Detection"* que hace uso de la cámara frontal para que nuestros movimientos puedan ser copiados por las mascotas y así logren efectos más realistas al responder a tus acciones físicas. En cuanto al efecto 3D, este se verá reflejado en varios aspectos, incluido el pelo de tu mascota, que parecerá que brota de la pantalla.

Imagínate el resultado de juntar a los perros y gatos en un mismo juego; será una buena experiencia ver cómo socializan en un mismo lugar.




Las actividades tendrán mucha similitud con lo que vimos en las primeras ediciones.

Paper Mario 3D

Nintendo **Nintendo 3DS**

El primer Paper Mario en un portátil de Nintendo

Luego del éxito que tuvo **Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars** en el SNES, Nintendo buscó la forma de conseguir nuevamente este resultado, pero ahora ya sin la experiencia de Square Soft. Así, poco tiempo después -y aunque modificaron bastante el concepto y forma de juego-, se dio paso a otra aventura con elementos de acción, búsqueda y rescate; el juego llevaba por nombre **Paper Mario**, siendo una alusión a que **Mario**, el plomero bigotón de Brooklyn, estaba diseñado en dos dimensiones y cobraba vida con la delgadez y profundidad que pudiera tener una hoja de papel.

Así, nuestro héroe emprendía una nueva aventura, tan ligero como servilleta, pero con la habilidad y decisión de enfrentar todo tipo de retos; posteriormente hubo una secuela para Nintendo GameCube y una tercera para Wii, la cual mostraba un enfoque de combinación entre dos y tres dimensiones, quizá lo que vagamente se podría sentir ahora en el Nintendo 3DS. Sin embargo, ahora ya está en camino la primera edición de **Paper Mario** portátil (pues antes para estas plataformas sólo veíamos la saga de **Mario & Luigi**), la cual utilizará maravillosamente la tecnología 3D para adentrarte en un mundo mágico donde las formas y figuras parecen surgir de un libro. Por supuesto, en esta ocasión conocerás a nuevos personajes que se unen a la aventura junto con el bigotón de gorra roja.

Los enemigos no tendrán piedad para atacarte con sus mejores golpes, así que trata de esquivarlos para evitar el daño.


Las acciones se aplican de la misma forma que antes, por ejemplo, eliges si saltas o usas un arma en especial.

Pilotwings Resort

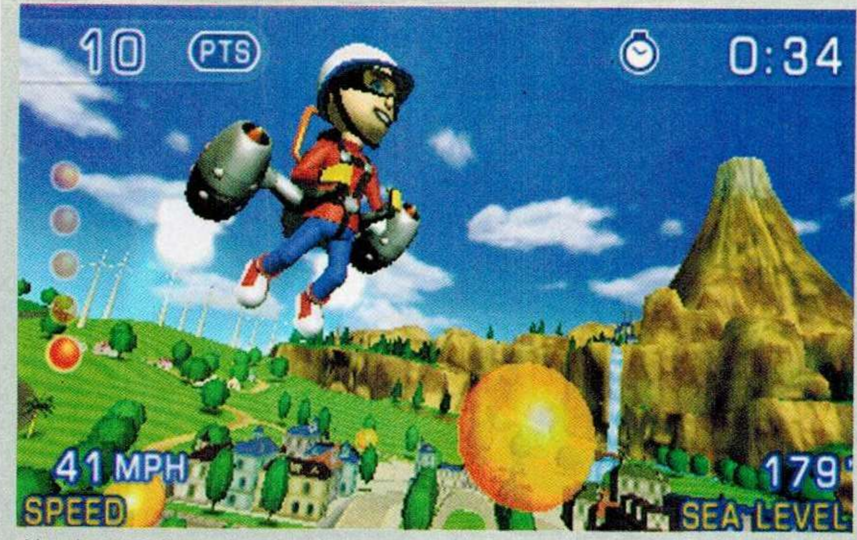
Nintendo **Nintendo 3DS**

Un clásico infaltable de Nintendo

Otra de las franquicias que iniciara allá en las épocas del Super Nintendo es **Pilotwings**, aunque su nombre no ha destacado tanto en las marquesinas o no ha recibido el reconocimiento adecuado por parte de los medios. Sin embargo, se trata de un juego que puede encantar a todo aquel que se tome el tiempo y la dedicación para dominarlo. Más tarde, vimos una secuela para el Nintendo 64 que incluía una nueva forma de juego y gráficos sensacionales, pero, ¿de qué se trata **Pilotwings**? Se podría decir que es un simulador en el cual tú tomas el rol de un curioso personaje cuyo deber es aterrizar en puntos específicos, pero claro, el reto es controlarlo ya sea utilizando paracaídas, *jet pack* e incluso un planeador, así que como puedes darte cuenta, es cuestión de medir distancia, velocidad y los efectos del viento, algo así como ocurre en minijuegos de **Monkey Ball**.

Por supuesto, en esta ocasión se contará con nuevos elementos de juego, calidad gráfica excepcional y, sobre todo, la característica fundamental de la tercera dimensión para sentir el realismo a flor de piel al momento de encontrar el punto exacto en cual aterrizar. Pareciera un juego sencillo, pero es un gran reto para todos aquellos que quieren algo fuera de lo común, donde no hay guerras o princesas por rescatar, sino un deporte poco explotado que regresa a Nintendo más impactante que nunca.

Pilotear un aeroplano puede verse sencillo, pero hay que tener en cuenta datos como velocidad o el viento.



El *jetpack* es otro de los accesorios con los que tu personaje podrá recorrer los cielos en busca de un lugar para aterrizar.

PokéPark Wii: Pikachu´s Adventure

Creatures Inc. / The Pokémon Company **Wii**

¡Pikachu está listo para salvar al parque!

El primer juego de aventuras **Pokémon** para Wii tendrá como protagonista principal a **Pikachu** y lo pone justo en el centro de un campo de juego divertido y en expansión, en donde hallará a cada momento numerosas aventuras, atracciones y, por supuesto, muchos otros **Pokémon** con quiénes interactuar. La historia comienza cuando **Mew**, uno de los personajes más raros en todos los juegos, convoca a **Pikachu** para unirse al **PokéPark** para encontrar las piezas del Sky Prism; se trata de una búsqueda por diferentes objetos que te hará recorrer el parque de un extremo a otro, mientras conoces nuevos amigos y participas en un sinfín de retos y actividades.

Pikachu nos demuestra una interesante forma de cruzar los océanos con la ayuda de **Lapras**.



Encuéntrate con otros personajes y checa las diferentes actividades que pueden hacer por el parque.

En cuanto tomes el control de **Pikachu**, iniciarás tu aventura en el **PokéPark**, participando en una inmensa variedad de actividades que hay en cada zona y recibiendo la ayuda de diferentes criaturas. Uno de los objetivos es completar cada uno de los escenarios y lograr los mejores resultados para ponerte a la cabeza de los *rankings* del parque. En numerosas ocasiones, deberás interactuar y socializar con otros personajes al competir con ellos en eventos de habilidades; al ganarles, podrás recurrir a ellos para que te acompañen en próximos retos.



Pokémon clásicos estarán presentes en esta divertida aventura.

Pokémon Ranger Guardian Signs

Creatures Inc. / The Pokémon Company **Nintendo DS**

Las criaturas en su hábitat natural

Luego del éxito que ha significado para Nintendo la franquicia **Pokémon** en su modalidad de aventura RPG, The Pokémon Company, junto con Creatures Inc., han buscado la mejor forma de ofrecernos títulos alternativos para conocer más a detalle los conceptos, historias y habilidades de estos pequeñas criaturas que comúnmente son utilizadas para el combate, pero que, en su hábitat natural, resultan tener un mundo independiente de los entrenadores, siendo así ellos mismos quienes se adentran en las más fantásticas aventuras en compañía de otras especies, libres de descubrir eventos insospechados y enfrentarse decididamente a cualquier adversidad.

Pokémon Ranger Guardian Signs es la tercera entrega de la serie y, por supuesto, continúa con la cualidad de dejarte elegir a un **Pokémon** cuya tarea será proteger a los demás **Pokémon**, la gente y la naturaleza en la región Oblivia. Como un **Pokémon Ranger**, debes investigar las misteriosas acciones de los **Pokémon Pinchers**, quienes han causado estragos en la paz al perseguir y capturar a otras criaturas. Las acciones principales se llevan a cabo en la pantalla táctil, utilizando el *Stylus* para trazar formas y figuras que harán la función de la Pokéball tradicional. En la pantalla superior podrás revisar datos y estadísticas.



Como siempre, **Pichu** mostrará su talento en la nueva aventura de **Pokémon**.

Las batallas se realizan de la forma convencional, así que usa tus mejores ataques para ganar.



También aparecerán entrenadores, pero a quien controlarás durante el juego será al **Pokémon**.



Encuentra a algunos personajes legendarios, te ayudarán para las escenas difíciles.

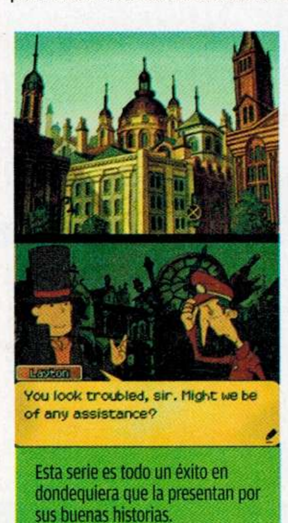
Professor Lyton And The Unwound Future

Level 5 **Nintendo DS**

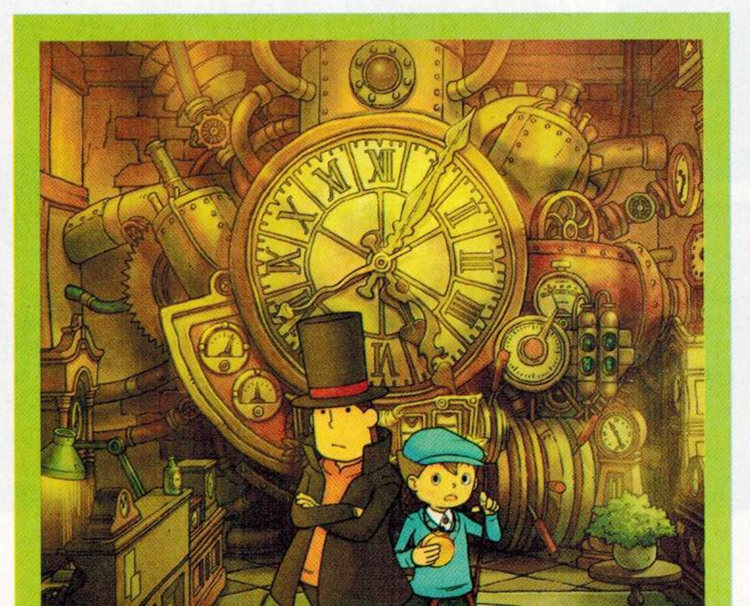
Enfréntate al misterio del viaje en el tiempo

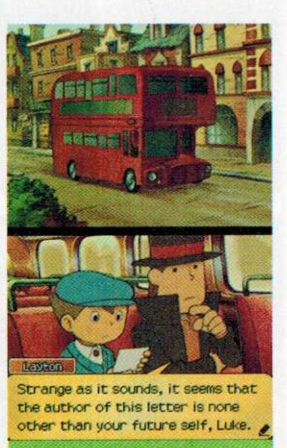
Los creativos de LEVEL-5 han visto la evolución de la franquicia de **Professor Lyton** hacia un punto de aceptación por parte de los jugadores como pocas veces se ha logrado. El concepto nos transporta a un mundo donde los misterios son cada vez más interesantes y envolventes, por supuesto, en esta tercera edición para América, el **Professor Lyton** y su aprendiz, **Luke**, se embarcarán en una aventura que podría cambiar su forma de ver la historia. Ellos han recibido una carta bastante confusa... pues proviene de **Luke**, pero escrita diez años en el futuro. Pero el mensaje es incluso más sorprendente: la ciudad de Londres -en el futuro- está en completo desorden y la única persona que puede ayudar a arreglar las cosas no es otro que el **Professor Lyton**.

El juego, nuevamente en formato para Nintendo DS, hará gala de las características táctiles de la plataforma, ofreciendo más de 165 nuevos *puzzles* y retos que se irán intercalando a lo largo de la historia. Por supuesto, encontrarás algunos bastante divertidos y otros tantos que pondrán en jaque tu poder de deducción. Cabe destacar que las animaciones -hechas totalmente a mano- muestran una mejor secuencia y fluidez, así como también fue mejorada la calidad de las voces para que los diálogos suenen más realistas.



Esta serie es todo un éxito en dondequiera que la presentan por sus buenas historias.





Podría parecer un juego de niños, pero es todo lo contrario, sin importar la edad, te divertirás.

Star Fox 64

Nintendo **Nintendo 3DS**

Fox revivirá una de su mejores aventuras en 3DS

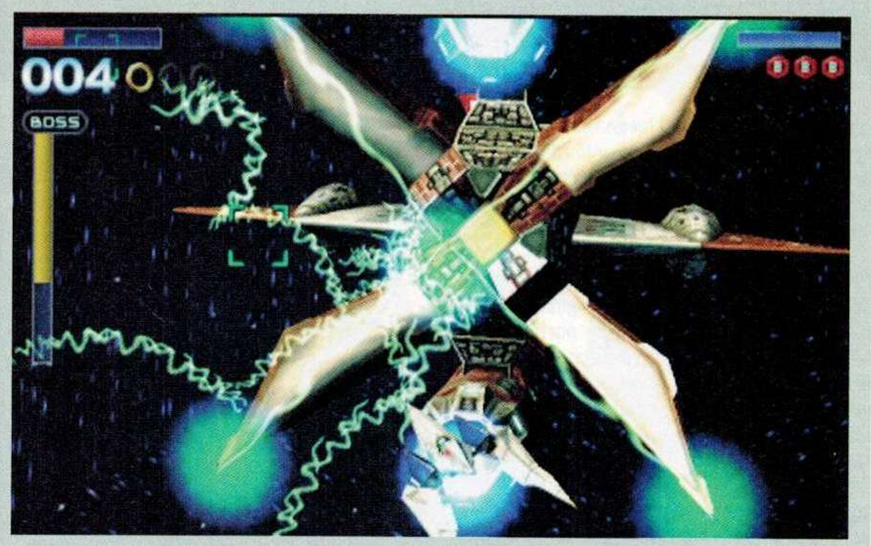
La primera aventura de **Star Fox** fue un suceso extraordinario, apoyado por la tecnología del Chip FX y aderezado por la sensacional historia de un grupo de guerreros que luchaban por defender la paz de la galaxia que estaba en constante peligro a manos del tirano **Andros**, un ser sediento de poder que pretendía la dominación total; lo anterior lo vimos en el Super Nintendo allá en marzo de 1993. Más adelante, la secuela estaba a punto de llegar a nuestras manos, pero por desgracia, no se concretó la versión final y nos quedamos con ganas de más aventuras del zorro espacial por varios años... hasta que la puerta se volvió a abrir con el lanzamiento del Nintendo 64.

Así, en 1997, pocos meses después de que la -en ese entonces- consola de siguiente generación (a 64 *bits*) llegara al mercado, Nintendo lanzó uno de sus mejores títulos: **Star Fox 64**, el cual contaba con el talento en diseño de Takaya Imamura (quien al mismo tiempo fue el director de arte de **F-Zero X**), la producción de Shigeru Miyamoto y la asombrosa musicalización de Koji Kondo y Hajime Wakai, lo que auguraba una entrega cargada de acción, emociones y sentimientos en torno de una nueva batalla galáctica para defender a Corneria y otros tantos planetas del sistema Lylat.

Sobra decir que la popularidad de **Star Fox 64** subió como la espuma, volviéndose un *Player's Choice* (al vender más de un millón de unidades) casi de inmediato y, por supuesto, cuando salió como descarga a través de la Consola Virtual. Sin embargo, ya con el próximo lanzamiento del Nintendo 3DS, se prepara el relanzamiento de este coloso de los videojuegos, donde no sólo revivirás la acción y momentos épicos del equipo **Star Fox**, sino que también gozarás de una nueva sensación visual al resaltar ciertos elementos del juego con el potencial tridimensional del nuevo portátil de Nintendo.

Hasta el momento, no se han dicho más datos sobre si tendrá elementos para juego en línea o si podremos participar vía local para adentrarnos en un juego cooperativo, detalle que sería maravilloso para darle un cambio importante a la serie. En lo personal, nos agradaría que fuera para cuatro jugadores simultáneos, pero mejor esperaremos a que nos den más información para definir los puntos del *gameplay*.

Básicamente los niveles serán los mismos que en el Nintendo 64, sin embargo, la calidad gráfica se ve mejorada y con mayor nitidez dentro de la pantalla superior del 3DS. No se comentó sobre conectividad, cantidad de jugadores u otras funciones, pero estaremos pendientes sobre cualquier anuncio que haga la compañía, así que mantente al tanto de la revista.



Los jefes de nivel lucen tan colosales como en su versión original, aunque no son tan rudos como parecen.

SF64 fue un parteaguas en la serie, pues no sólo pasó a un punto de gráficos evolucionados, sino que incluso era cumbre en acción y emotividad de historia. Estamos contentos de tenerlo en una versión portátil que incluya todo lo que ya vimos y quizá mucho más.



Al ver estas imágenes se nos vienen a la mente los buenos momentos de su estreno en el Nintendo 64.



Las escenas espaciales eran sensacionales, el reto de esquivar objetos y destruir enemigos no tenía igual.

Esperemos que en la versión final de **Star Fox** para Nintendo 3DS se incluyan opciones de juego en línea.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo **Nintendo 3DS**

Un héroe: dos épocas diferentes

Si hablamos de juegos exitosos, no sólo podemos mencionar a **Metal Gear** o alguno de la saga de **Mario Bros.**, también tenemos las odiseas de **Link** en su búsqueda por detener a la tiranía de **Ganon** en el universo de **The Legend of Zelda**. De dicha franquicia, son varias las apariciones memorables, pero sin lugar a dudas, la que más ha logrado un nivel extraordinario por parte de la crítica internacional es "**Ocarina of Time**" que llegara allá en 1998 para el Nintendo 64. Un título de alta calidad que, por primera ocasión, nos mostraba el entorno tridimensional del mágico reino de Hyrule y sus alrededores.

Como dato curioso, desde el lanzamiento del Nintendo DS tradicional se rumoraba que había la posibilidad de realizar una adaptación de **Ocarina of Time** para el portátil, pero no pasaban de ser notas sin fundamento que veíamos en Internet, sin embargo, en la E3 pasada ya se hizo oficial que sí habrá una versión portátil de este juegazo... y será para el Nintendo 3DS. Lo mejor de todo es que se conservará la esencia completa del juego original (bueno, la última edición que ya cambiaba el color de la sangre y algunos *tracks* de audio).

Con la versión para Nintendo 3DS, ya tendrás la oportunidad de recorrer los impactantes caminos que dividen cada aldea, entrar a los pueblos y conocer a los **Sages** que son los guardianes que pueden contener el poder de **Ganon** y mantenerlo alejado de cualquier situación de riesgo. La historia sigue siendo la misma, al principio iniciarás como **Link** en su etapa infantil, siendo el único Kokiri que no posee un hada propia, sin embargo, pronto conocerás a **Navi**, un hada que se convertirá en la inseparable amiga y compañera de aventura del héroe legendario. Una noche, **Link** tiene una pesadilla que involucra a una pequeña niña secuestrada a manos de un criminal a caballo, por lo que el pequeño aventurero inicia su travesía para rescatar a la princesa. El juego se divide en dos épocas, mostrando la etapa infantil y adulta de **Link**; en cada una utilizarás armas y equipo diferente, lo cual incrementa las opciones de juego de esta épica travesía.



Recorre los inmensos parajes de **Ocarina of Time** ahora en la comodidad del Nintendo 3DS.

Por supuesto, los objetivos no cambiarán, es decir, cada elemento del juego original se mantendrá presente en esta edición portátil y, de hecho, podrás notar que en lugar de bajar la calidad de la imagen, se mejoró de tal forma que los personajes y escenarios lucen menos acartonados y con mayor definición en sus texturas.

Lo que sí no se mencionó es de qué forma se desarrollarán las opciones táctiles, pues sería interesante ver si las adaptarán para el combate con los enemigos, disparo de flechas o para recoger objetos del escenario. Lo que sí es un hecho es que tendrá una alta calidad en proyección tridimensional, volviéndolo una experiencia completamente espectacular que le fascinará a los fans y ganará los votos de aquellos que no habían tenido la oportunidad de conocerlo. En cuanto a la fecha de lanzamiento, no se ha dicho nada todavía.



Epona, la fiel yegua de **Link** siempre estará dispuesta a transportarte a cualquier parte que desees.



No sólo se trata de un *port*, pues si notas, los diseños de personajes y escenarios se ven más nítidos.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time ha sido de los pocos juegos en recibir una calificación perfecta, así como diversos reconocimientos por su calidad en desarrollo de historia.



La lucha en contra de **Ganon** vuelve con más fuerza que nunca, ahora en un portátil y la función tridimensional.


SI A LAS CHAVAS GUAPAS
NO TE PUEDES LIGAR,
MEJOR UN
VIDEOJUEGO
PONTE
A JUGAR.
Cheetos Horneados
BOLITAS
Cheetos
TORCIDITOS
25% MÁS PRODUCTO
Cheetos Horneados
POFFS
En Cheetos® todo pasa
NuevA imAgen
COME BIEN

Steel Driver

Nintendo **Nintendo 3DS**

Combate submarino

Dentro de la extensa variedad de videojuegos que se presentaron para el Nintendo 3DS, tanto de peleas, acción, *puzzle*, aventura y demás, también vimos otra oferta de títulos que seguramente llamarán la atención de los jugadores, tal es el caso de **Steel Diver**, un simulador de submarinos que te pondrá al mando de uno de estos colosos de acero. En la *Electronic Entertainment Expo* hubo un *demo* que, aunque no mostraba demasiado, sí nos mantenía cautivos tanto por su oferta tridimensional, como por el concepto que sale de los estándares comunes a los que estamos acostumbrados, así como pasó en el caso de **Endless Ocean**.



Quizá no demuestre mucha acción en las fotografías, pero será alternativa para quienes quieren algo más relajado.

Steel Diver no tiene fecha de estreno y todo indica que aprovecharán estos meses antes del lanzamiento de la consola para incrementar las posibilidades de juego, así como las funciones que se lograrán a través de las pantallas de Nintendo 3DS. En lo personal, sería maravilloso que le integraran funciones en línea para que compitamos entre fans.

Por lo pronto, nos parece un título bastante creativo y esperamos que sus desarrolladores no sólo lo dejen como un simulador, sino que incluso integren escenas de acción para que sea del agrado de los fans. La acción pura se desarrolla en la nueva pantalla superior, mientras que los comandos y demás indicaciones técnicas las podrás controlar en la inferior a través de *clicks* con el *Stylus*.



Los submarinos tendrán diferentes cualidades de movimiento y combate, elige el que más te convenga.

Wii Party

Nd CUBE CO., Ltd. **Wii**

Una grata alternativa para las reuniones familiares

Para todos aquellos que ya estaban ansiosos por otro título al estilo **Mario Party**, Nintendo tiene una opción bastante interesante. **Wii Party** vendría a ser una alternativa sumamente entretenida para los fanáticos a los juegos de tablero, siguiendo por la línea que se había hecho tradición en las fiestas de **Mario**, pero ahora incrementando la acción y la interacción entre los jugadores; así como agregando la posibilidad de elegir a tu personaje Mii como participante para esta mágica aventura a través de las casillas virtuales de juego.



Sólo tira los dados y prepárate para los retos que te esperan en cada casilla.



Usa tus Mii para mayor personalización de tu juego, así toda la familia se mantendrá inmersa en la acción.



Con **Wii Party**, todos los fans de los juegos de tablero tendrán otra alternativa para divertirse en compañía de sus amigos o familiares, los minijuegos tienen diferentes grados de dificultad.

En total son 13 diferentes modos de juego y más de 70 minijuegos que puedes disfrutar en **Wii Party**, compartiendo la emoción con otros tres jugadores de cualquier edad. Algunos de los modos de juego lograrán que la diversión brinque de la pantalla a tu estancia, pues deberás realizar diversas actividades y acciones físicas para completar ciertos retos. Cada jugador deberá tomar su propio Wiimote y podrán participar de forma individual o cooperativa, dependiendo de las instrucciones de cada actividad.

En resumen, es como un juego de mesa convencional, pero con las ventajas de la imagen visual, el humor y reto característicos de Nintendo y la variedad de minijuegos que te darán múltiples ratos de entretenimiento.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

El resurgir de la leyenda

Ahora si es válido decir que se trata de la primera aventura de **Link** diseñada en exclusiva para el Wii, pues a diferencia de **Twilight Princess**, en **Skyward Sword** sí se tuvo en cuenta desde el inicio el potencial que podría alcanzar un título como este a través de todos los elementos gráficos y cinéticos del Wii, en donde además -y por si fuera poco- se ha incluido la función de control a través del Wii MotionPlus, augurando un movimiento 1 a 1 con respecto a las acciones que hagas fuera de la pantalla, para que éstas, a su vez, se vean interpretadas en las acciones y movimientos que tendrá **Link** a lo largo de la historia.

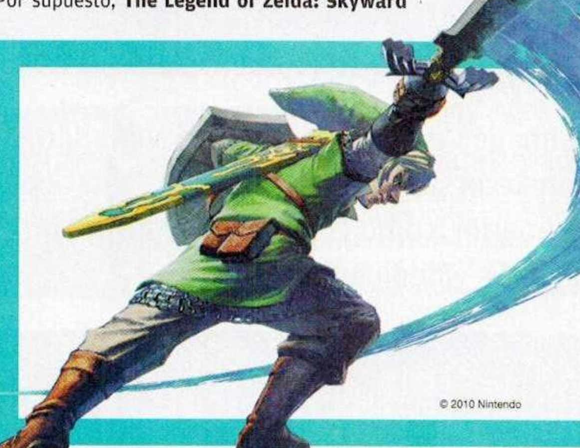
The Legend of Zelda: Skyward Sword marca un momento cumbre en la franquicia de **Zelda**, pues se trata del juego más realista y visualmente espectacular que hayamos visto a lo largo de su existencia. Gracias a la inclusión del Wii MotionPlus, cada movimiento que hagas con la espada de **Link** será igualado con precisión. Si mueves el control a la izquierda y luego a la derecha, **Link** hará el mismo movimiento, tal y como lo realices tú, con la misma velocidad y dirección.

La precisión del control también aplica a los enemigos, pues debes contemplar estrategias cuando luches con ellos, consiguiendo así peleas realistas y emocionantes que nos hacen imaginar lo que se vio en aquel *Space World* del 2000 entre la lucha de **Link** y **Ganon**, pero ahora ya no quedará en un recuerdo, sino que -aunque con otro estilo gráfico- ya tendremos una posibilidad de combate incluso mejor que no habría sido posible sin el Wii MotionPlus. Por supuesto, **The Legend of Zelda: Skyward Sword** nos presenta un nuevo estilo gráfico que queda perfecto para la aventura, mucho más realista que lo que llegamos a ver en **Wind Waker,** pero con el suficiente colorido y tratamiento para que te internaras en un mundo de fantasía que Nintendo y su equipo de creativos pretendía lograr. El juego está planeado para su estreno en 2011, aún no se revela un mes en específico, pero esperemos que todo salga como está previsto y no haya más retrasos, pues es uno de los juegos que hemos estado esperando desde el lanzamiento del Wii.



Link volverá a brillar por su incansable lucha en contra del mal, para así devolver la paz a Hyrule.

Tuvieron que pasar varios años para que Nintendo se decidiera a lanzar un juego de **Zelda** con las características ideales para Wii, pero el resultado valió la pena, ¿qué opinas tú?



El nuevo diseño del personaje y de los escenarios nos invita a recorrer un mundo de fantasía que representa muy bien el concepto de la historia de **Link** y Hyrule.



Con el Wii MotionPlus tendrás una mejor definición en los tiros, con mayor precisión al estilo **Red Steel 2**.



La temática de juego conserva la línea tradicional, pero incrementa nuevas funciones que le dan frescura.



Los efectos especiales son espectaculares incluso en algo tan básico como los destellos en el choque de espadas.



Bienvenido a la siguiente generación de entretenimiento portátil

NINTENDO 3DS

El Nintendo 3DS no sólo significa un cambio tecnológico en la historia de Nintendo, sino que marca un punto estratégico para que los desarrolladores se atrevan a dar rienda suelta a su creatividad, a su fantasía. Así es, en las pasados "*updates*" del NDS, vimos cómo se mejoraba la calidad de imagen en pantalla, más nítida o luminosa, físicamente se volvía más delgada -la consola- y ergonómica, pero aún no ocurría un brinco tecnológico específico.

Sin embargo, ahora con el reciente anuncio de esta consola portátil con capacidad 3D sin uso de anteojos resulta en un sueño para nosotros -los usuarios- y por supuesto, los desarrolladores quienes ven en el 3DS un sistema potente como nunca antes se había logrado y quienes mencionan que incluso tiene más proyección gráfica que el Wii (o por lo menos se le podría comparar). Basta con ver los videos de **Kid Icarus**, **Metal Gear** o **Resident Evil Revelations** para notar que, además de una pantalla superior más ancha, el poder gráfico dio un salto fenomenal, colocando a Nintendo no sólo en la punta de la tecnología portátil, sino abriendo un canal impresionante para el flujo de videojuegos de renombre, posicionados a través de los años y que van preparando el terreno futuro del portátil para que más compañías se sumen a la tendencia de juego que impondrá Nintendo en los próximos meses. ¿Quieres conocer sus especificaciones técnicas? ¡Checa lo siguiente!

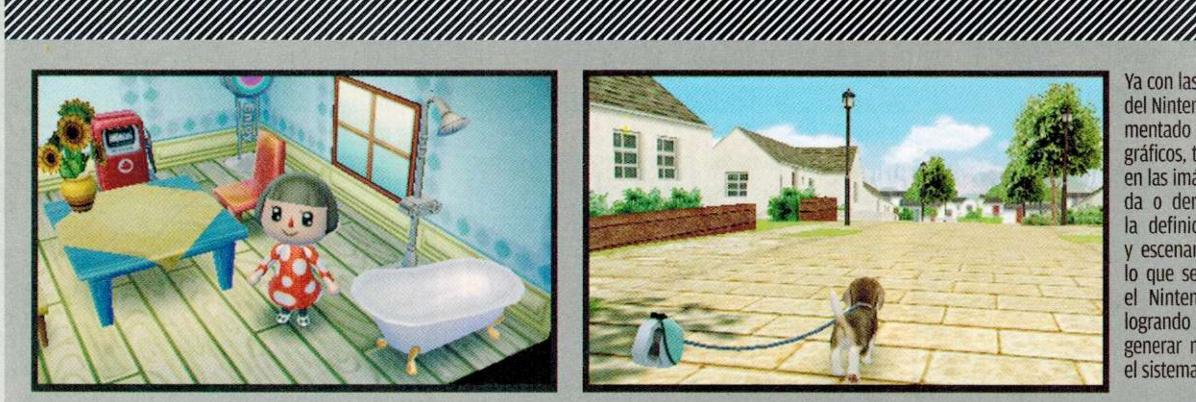
Pantalla de 3.53"

Altavoces estéreo

Botones frontales

Controles de juego

Como puedes observar en la imagen de arriba, el nuevo Nintendo 3DS conserva la esencia de su antecesor, sin embargo, se agregan nuevas características que lo hacen superior, como la pantalla superior ancha, la cual dará mejor apariencia a tus videojuegos.





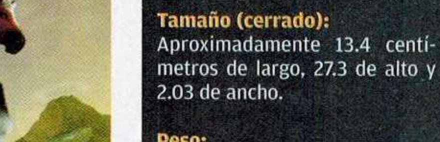
Ya con las nuevas tecnologías del Nintendo 3DS, se ha incrementado el potencial de los gráficos, tal como puedes ver en las imágenes de la izquierda o derecha. Simplemente la definición de personajes y escenarios va más allá de lo que se pudo imaginar en el Nintendo DS tradicional, logrando así que se puedan generar mejores títulos para el sistema portátil.

Wireless Communication:

Puede comunicarse en la banda 2.4 GHz. Múltiples sistemas Nintendo 3DS pueden enlazarse a través de la conexión *Wireless* local para permitir que otros usuarios se comuniquen o disfruten del juego competitivo. Los sistemas también pueden conectarse a los puntos de acceso LAN para entrar a Internet y permitir a las personas disfrutar de los juegos con otros retadores. El Nintendo 3DS soporta la señal IEEE 802.11 con seguridad mejorada (WPA/PWA2). El *hardware* fue diseñado de tal forma que, incluso cuando no está en uso, automáticamente pueda intercambiar datos con otros sistemas Nintendo 3DS o recibir datos vía Internet mientras está en el modo "*Sleep*".



TLOZ: Ocarina of Time, un esperado *remake* llegará al Nintendo 3DS.



Tamaño (cerrado):
Aproximadamente 13.4 centímetros de largo, 27.3 de alto y 2.03 de ancho.

Peso:
Aproximadamente 226.7 gramos.

Apariencia:
Diseño final por definir.

Pantalla superior:
3.53 pulgadas (*widescreen* LCD *display*), la vista 3D se activa sin necesidad de lentes especiales; con resolución de 800x240 pixeles (400 pixeles están localizados para cada ojo para activar la vista tridimensional).

Pantalla táctil:
3.02 pulgadas LCD con 320x240 pixeles de resolución en una pantalla táctil.

Cámaras:
Una cámara interior y dos cámaras exteriores con resolución de 640 x 480 (0.3 megapixeles).

Software Pre-instalado:
Sin confirmar.

Tarjeta de juego Nintendo 3DS:
Dos gigas máximo al momento del lanzamiento.

Entrada/Salida:
Un puerto que acepta tanto las nuevas tarjetas de Nintendo 3DS como las previamente vistas para los juegos de Nintendo DS tradicional, un slot para memorias SD, un conector para corriente AC, una terminal de carga y un *jack* de salida para audífonos estéreo.

Sonido:
Altavoces estéreo ubicados a la izquierda y derecha de la pantalla superior.

Batería:
Ion litio (duración sin especificar).

Idiomas:
Sin confirmar.

Control paterno:
Será incluido uno similar al del sistema Nintendo DSi.

Controles de juego:
Pantalla táctil, micrófono integrado, botones frontales A/B/X/Y, *pad* de control, botones L/R (gatillos), botones Start y Select, "*Slide Pad*" que permite una salida análoga de 360 grados, una cámara interior, dos cámaras exteriores, sensor de movimiento y un girosensor.





Otros controles internos:

Ajuste de nivel de profundidad y efectos para la 3D a través de un *Slider* (puede ser ajustado o desactivado por completo dependiendo de las preferencias del usuario), botón Home para visualizar las funciones del sistema, *switch* inalámbrico para encender o apagar las comunicaciones inalámbricas (incluso durante el juego), botón de *Power*. El *Stylus* telescópico tiene aproximadamente 4 (10.1 centímetros) pulgadas cuando se extiende por completo.





Entrevista Reggie Fils-Aime

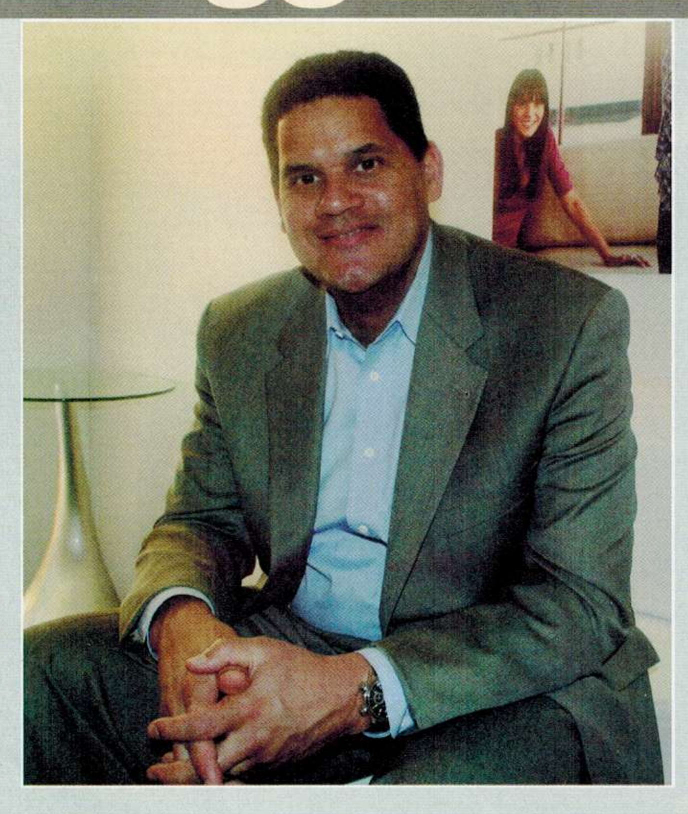
Presidente de Nintendo de América

Club Nintendo: ¿Qué tal, Reggie, cómo va el show hasta ahora?

Reggie Fils-Aime: El show está muy fuerte, toda la gente aquí está muy entusiasmada de tener en las manos el Nintendo 3DS; respecto del nuevo **Zelda** para Wii, los comentarios han sido muy positivos. En títulos como **Kirby**, el cual me gusta mucho, quería ver cuál era la reacción de la gente en cuanto le pusiera las manos y han sido bastante buenos los comentarios que nos han hecho, por lo cual el *show* ha sido muy bueno.

CN: Hemos recibido bastantes comentarios positivos en nuestro *site*, la gente no se esperaba tantos anuncios, había expectativas por ciertos títulos que aparecieron y otros que no. ¿Qué opinón tienes acerca de esta gran emoción que se ha generado en los fans?

RF: Una de las bendiciones y maldiciones de Nintendo es que nuestros fans siempre tienen grandes expectativas, ellos siempre quieren que les mostremos su franquicia favorita; recibo cartas, *emails* de todos estos fans diciendo: quiero ver esto, quiero ver lo otro, por lo que nuestro trabajo para este tipo de *show* es mantenernos callados y no mostrar mucha información, porque cualquier cosa que decimos se dispara a grandes niveles; entonces nuestra esperanza era sorprender a la gente, con títulos como **Donkey Kong Country Returns**, **Golden Eye 007**, y creo que lo logramos con esto. Tal vez había otros productos que querían ver como el Vitality Sensor u otros títulos, pero la buena noticia es que tenemos otros productos en desarrollo que aún no hemos mostrado en este *show*. Pero lo haremos cuando se acerque la fecha en la que los lanzaremos, así que nos sentimos bastante bien por lo que tenemos aquí, por la reacción que ha habido, y muy importante, porque nos sentimos muy fuertes para las ventas de cierre de año a las que vamos.



CN: Acerca de los productos que se mostraron, no se mencionó la fecha de lanzamiento del Nintendo 3DS, sólo se dijo que será para el 2011. ¿No hay fecha exacta?

RF: Lo que dijimos fue que sería para el cierre fiscal del año, por lo que sería tentativamente para marzo de 2011. Es lo único que vamos a decir. Tampoco hemos dicho cuál es el precio, lo diremos en el momento adecuado. Lo que realmente queremos hacer es, piensa en el lanzamiento del Nintendo DS y el Wii; nuestra meta siempre es dejar que la gente experimente, que lo tenga en las manos y al momento adecuado daremos más información acerca del lanzamiento, aunque es diferente en todos los mercados. Lo que haremos aquí en América será distinto a Europa y Asia.

CN: Siempre has comentado que Zelda es una de tus series favoritas. ¿Cuál es tu opinión acerca de este nuevo título ahora que lo tuviste en las manos?

RF: Personalmente estoy muy emocionado con el nuevo **Zelda**, creo que el control del juego es fantástico, los nuevos ítems serán muy apropiados, me encanta el Whip, el Fliying Beetle; creo que agregan diferentes elementos al *gameplay*. Ayer escuché del señor Shigeru Miyamoto una historia bastante interesante acerca del arco; el señor Miyamoto es un gran fan del arco y su historia, dijo que él y el señor Aonuma querían crear un *look* visual como de una pieza antigua maestra, por lo que dieron el toque a lo que tenemos ahora; me gusta mucho, creo que es un *look* muy distintivo para un juego de **Zelda**, por lo que les puedo garantizar (es uno de los beneficios de mi trabajo) que jugaré este título antes de su lanzamiento.

CN: ¿Crees que el estilo del nuevo Kirby es el camino correcto?

RF: Creo que es el punto. Lo que hemos mostrado es que no hay camino correcto o incorrecto al momento de reimaginar nuestras diferentes franquicias, por lo que tener a **Kirby** hecho en estambre es maravilloso, porque aparte queda perfecto. **Kirby** se trata de diversión, personalmente; mientras más paso tiempo con nuestros desarrolladores, veo que cada juego tiene una meta específica con un *look* específico. Estoy muy emocionado con el juego de **Kirby**.

CN: Se ha hablado mucho últimamente acerca de 3D. ¿Cuándo decidió Nintendo tomar el concepto, pero sin lentes?

RF: Sabíamos, lo hemos sabido por quince años, que la experiencia 3D en los videojuegos sería bastante interesante, pero hacerla realidad es la cuestión. Nuestros competidores en la industria de la electrónica van por el camino de la televisión, que es muy cara; para que funcione en televisión necesitas unos lentes (que también son caros). Lo que nosotros queríamos hacer era introducir la 3D al mercado masivo, y la manera de hacerlo es en un dispositivo portátil donde el consumidor lo pueda cargar y tener el mecanismo para jugar el juego. Es por eso que decidimos hacerlo en un sistema portátil, el consumidor sólo lo compra y ya está, no necesita lentes ni televisor, ese es nuestro mercado masivo.

CN: ¿Esa es una de las razones por las cuales los sistemas portátiles han evolucionado más rápido, porque lo puedes usar en cualquier momento y dejarlo?

RF: Creo que el beneficio de los sistemas de mano es que la tecnología está siempre contigo, si lo tienes lo puedes usar todo el tiempo. Una de las cosas que el señor Iwata aterrizó es que, en este modo que seguiremos con el Nintendo 3DS, tú puedas llevarlo contigo e intercambiar información con otras personas que tengan un Nintendo 3DS, haciéndolo bastante interesante. Por eso creemos que manejar una base instalada en cuanto a sistemas portátiles se refiere, será más rápido que con los sistemas de caseros.

CN: Hemos visto que los títulos antiguos han regresado, vemos a The Legend of Zelda: Ocarina of Time para el Nintendo 3DS. ¿Nintendo seguirá con este camino en un futuro?

RF: Lo interesante es que pensamos en la franquicia, el tiempo y el sistema en términos de cuál es el camino correcto para traer un nuevo título de vuelta. Con **Kid Ikarus**, hemos estado pensando en un nuevo título por bastante tiempo, pero tan pronto nos dimos cuenta del concepto del Nintendo 3DS, sabíamos que **Kid Ikarus** sería perfecto, por los vuelos, las batallas y todo lo que pasa con esta franquicia. De igual manera siempre quisimos hacer un verdadero juego side *scrolling*; de **Donkey Kong**; con **Donkey Konga** fue divertido, pero claramente pensé que se necesitaba un juego en side *scrolling*, con el Wiimote y Nunchuck lo trajimos a la vida en el momento perfecto, por lo que le puedo decir a los fans que continuaremos viendo a nuestras viejas franquicias, analizando los sistemas que tenemos y los tiempos adecuados para que una de ellas aparezca.

CN: ¿Crees que con los anuncios de las compañías de películas, Sony Pictures apoyará al Nintendo 3DS?

RF: Sospecho que algún día las otras compañías no tendrán opción.

CN: ¿Sería difícil llevar la tecnología del Nintendo 3DS a las consolas caseras?

RF: Es una tecnología muy diferente, el beneficio de hacerlo en un sistema portátil es que nosotros controlamos todas las especificaciones, por lo que podemos trabajar con el proveedor para tener una pantalla que creemos tiene sentido, que tiene un precio accesible para los consumidores. Si lo tratamos de hacer para una consola casera, tenemos que ver a las diferentes fabricas de televisores con sus diferentes especificaciones, cuando ellos lo único que tratan de hacer es que tengas un nuevo televisor en tu casa, por lo que es mayor reto. Mi opinión es que mientras no se establezca una especificación de 3D será muy difícil tener esta tecnología en masa en la casa de los consumidores. Son dos estándares muy diferentes.

CN: ¿Cómo te sentiste cuando viste los controles del PlayStation? ¿Te enojaste o te sentiste orgulloso de tu trabajo?

RF: ¿Orgulloso de mi trabajo? Me gusta eso. Vi el Playstation Move por primera vez en el GDC, en la conferencia de prensa. El consumidor sabe quién fue el innovador del "Motion Control", el consumidor sabe quién tiene el mejor rango de juegos compatibles con el "Motion Control", no necesitamos repetir eso; lo que requerimos es seguir llevando a los consumidores hacia nuevas experiencias con el "Motion Control"; es exactamente lo que estamos haciendo con el nuevo **Zelda**. Dije, dejémoslos hacer lo que van a hacer, lo que nosotros necesitamos hacer es seguir innovando con nuevas experiencias.

CN: ¿Cómo se siente Nintendo acerca de los jugadores de la vieja escuela?

RF: Te dire lo que nos gusta, hay jugadores que están entre los 30, 40 ó 50 años, que crecieron jugando nuestros títulos desde hace 25 años, como **New Super Mario Bros.** Wii, **Donkey Kong** y **Golden Eye**; estamos trayendo de otra vez al videojuego a estos consumidores, pero aún me gusta más que nuevos prospectos están emocionándose con estas franquicias; piensa en esto: un consumidor de 10 ó 12 años no sabe lo que fue **Golden Eye**, realmente no sabe de un **Donkey Kong** como aventura en plataforma, por eso me encanta que veré a estos consumidores jugando y emocionándose con estas franquicias.

CN: Hablando acerca del Wii. ¿Algún plan para un nuevo canal?

RF: Siempre tenemos diferentes ideas sobre desarrollos y hay mucha experimentación llevándose a cabo aquí en América, así como en Japón. Por ejemplo, en Japón se experimenta con el canal Wii no Ma, se trata de un lugar en donde hay diferente contenido en video, lo estamos siguiendo muy de cerca y estoy muy interesado en él, ya que más allá de los canales de Wii, es como continuaremos innovando en este sentido, llevando contenido y mensajes directos al consumidor. Por ejemplo, estamos experimentando muchas cosas no a traves del Wii, sino con la red "Nintendo E3", tal vez este tipo de idea aparezca en el Wii.

CN: ¿Cuántos años más para el Wii?

RF: Déjame ponerlo así, el año pasado aquí en los Estados Unidos vendimos 9.6 millones de unidades, sólo ha habido un año en el que una consola vendió más, fue un año anterior y fue el Wii, que vendió más de 10 millones de unidades. Por lo que esto me dice que mientras traigamos títuos como **Zelda**, **Donkey Kong** y **Kirby**, el Wii tendrá una larga vida.

CN: Seguramente con el nuevo paquete con Wii MotionPlus y Wii Sports Resort será una nueva oferta para la gente.

RF: Exactamente, es un mejor valor para la gente

> "El consumidor sabe quién fue el innovador del "Motion Control", el consumidor sabe quién tiene el mejor rango de juegos compatibles con el "Motion Control"; no necesitamos repetir eso, lo que requerimos es seguir llevando a los consumidores hacia nuevas experiencias con el "Motion Control", es exactamente lo que estamos haciendo con el nuevo **Zelda**":
>
> Reggie Fils-Aime

CN: ¿Acerca del rumor de un Wii en HD?

RF: Este es un rumor que ha estado flotando durante años. Para nosotros simplemente hacer HD para el Wii no es suficiente, cuando hagamos una nueva consola casera será fundamentalmente para ofrecer una nueva experiencia, así será la transición para la siguiente consola; desde nuestro punto de vista, HD es un paso pequeño; ¿para nuestros competidores HD por sí solo realmente ha funcionado? Como innovemos será la manera de encontrar a más gente que disfrute los videojuegos.

CN: ¿Habrá una mejora en la manera de conectarse en un futuro en los sistemas de Nintendo?

RF: Escuchamos las quejas acerca de los *friend codes* todo el tiempo. Entendemos el problema, en muchas maneras; ¿la idea de los *friend* codes es la correcta? Necesitamos ejecutarlo de mejor manera, un *friend code* para el sistema en lugar de uno para cada juego diferente es un ejemplo, ¿correcto? En términos del Nintendo 3DS, queremos hacerlo lo más fácil posible para llevar el contenido e interactuar con el consumidor; queremos llevar la información hacia el sistema y no que ellos la tengan que buscar, creemos que hacerlo fácil es la mejor idea. Vamos a continuar experimentando y tratar diferentes cosas.

CN: ¿Qué otras franquicias te gustaría ver regresar?

RF: Personalmente te digo que dos de mis franquicias preferidas están en camino; pasé muchas horas jugando **Golden Eye**, más horas de las que probablemente podría admitir; verla regresar al Wii es fantástico. Una de las cosas que me gusta del juego es que no es solamente un *shooter*, habrá otros aspectos por los que será recompensado, creo que será muy fuerte. La otra franquicia que viene es **Donkey Kong**, también lo jugué mucho; qué otra cosa me gustaría ver, tendría que pensarlo, estaré muy ocupado jugando estos juegos además del nuevo **Zelda**.

CN: ¿Habrá algún tipo de conectividad entre el Nintendo 3DS y el Wii?

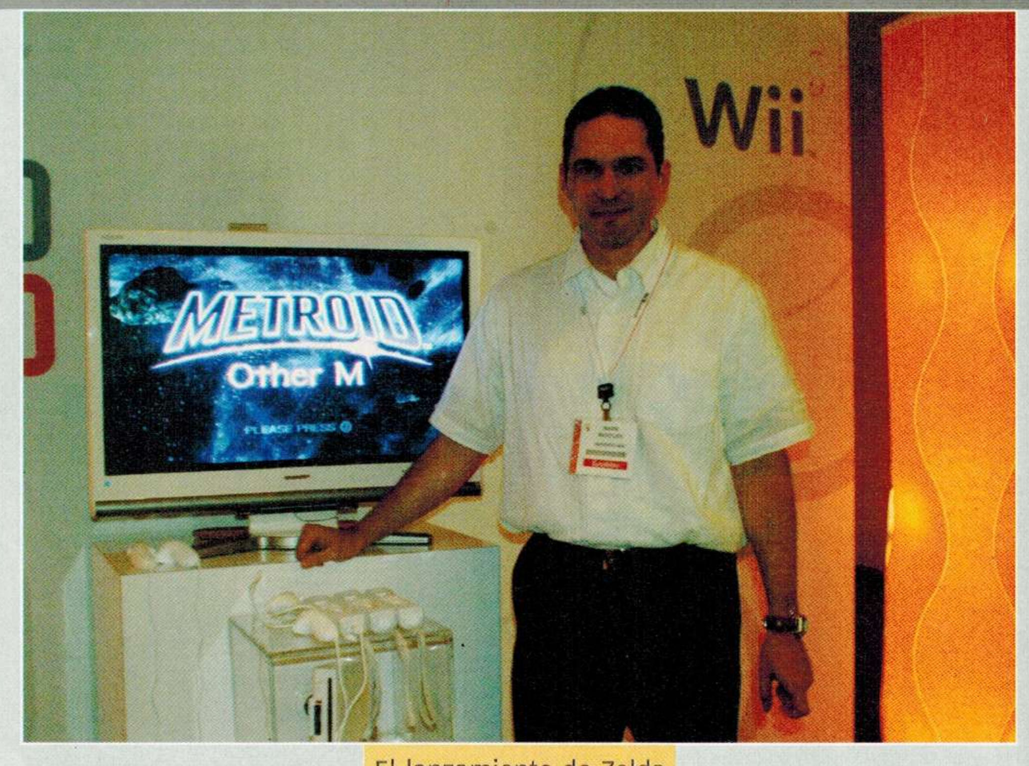
RF: No hemos anunciado nada al respecto. ¿Te gustaría?

CN: Sí

RF: Se lo comentaré al señor Miyamoto.

Entrevista Mark Wentley

Gerente de Mercadotecnia para Latinoamérica en Nintendo



Club Nintendo: Hola Mark, ¿cómo te va?

Mark Wentley: Muy bien

CN: Vaya que se anunciaron bastantes títulos por parte de Nintendo. ¿Qué nos puedes contar?

MK: Sí, definitivamente este año tenemos el apoyo de muchas compañías de "third party" como EA, Tecmo y otros que están trayendo juegos en conjunto con nosotros al mercado. El lanzamiento de **Zelda** para nosotros representa el próximo paso en esta serie en donde brindamos por primera vez el uso del Wiimotion Plus; también tenemos **Wii Party** que sale en otoño de este año y **Donkey Kong Country** para la temporada alta. En términos de Nintendo DS, esperamos el lanzamiento de **Golden Sun**, **Mario VS Donkey Kong**, título nuevo de esta serie, más el apoyo de los terceros como **Golden Eye**, el cual es muy esperado por todos.

CN: Aún no hay fecha de salida para este nuevo Zelda. ¿Es correcto?

MW: Solamente anunciamos que sale en 2011, no hay fecha específica.

CN: Hablando acerca de Metroid Other M.

MW: Sí, el lanzamiento es el 31 de agosto. Para nosotros representa una buena combinación de esfuerzos entre el señor Sakamoto, fundador de la serie, y el Team Ninja. Así ofrecemos a nuestros fans un sistema en donde se puede tener el esquema de control de primera y tercera persona en el mismo juego, también muy esperado por todos.

CN: ¿Entonces es la misma fecha para Latinoamérica?

MW: Así es, estamos comprometidos con esa misma fecha para la región.

CN: ¿Habrá alguna presentación especial como las que se han realizado en la ciudad de México?

MW: Vamos a ver.

CN: A nuestro parecer el Nintendo 3DS es la estrella del *show*, nos impresionó la calidad de las imágenes, rebasó nuestras expectativas, por mucho. ¿Qué opinas de este sistema?

MW: Gracias por los comentarios. Nosotros lo vemos como un "Game changer" en términos de lo que ofrecemos al mundo de los videojuegos, y lo más importante es que tenemos el apoyo de las licencias; como vieron en los anuncios del día de hoy, tenemos en camino más de treinta títulos por más de veinte compañías denominadas "third party". Tenemos el apoyo de muchos. Otro punto importante es que estamos ofreciendo este tipo de tecnología sin el uso de lentes, entonces para nuestros clientes representa la próxima tendencia de lo que serán los videojuegos. La experiencia que queremos ofrecer representa una buena tecnología con un buen *software*.

CN: El Nintendo 3DS tiene un botón para bajar o quitar la intensidad de la profundidad en 3D. ¿Qué nos platicas de esto?

> El lanzamiento de Zelda para nosotros representa el próximo paso en esta serie en donde brindamos por primera vez el uso del Wiimotion Plus; también tenemos Wii Party que sale en otoño de este año y con Nintendo DS esperamos el lanzamiento de **Golden Sun, Mario VS Donkey Kong:**
>
> Mark Wentley

MW: Exactamente. Queremos ofrecer este tipo de opción a los jugadores por si en algún momento ellos quieren cambiar, sólo tienen que mover el "slide bar" para pasar de 3D a 2D.

CN: Otro cambio significativo que vemos en el sistema es que tiene tres cámaras, una interna y dos externas.

MW: Correcto, también tenemos la opción de tomar fotos en 3D, y para hacerlo hay que tener dos cámaras para sacar la foto al mismo tiempo, cada una tomará una perspectiva diferente. Es interesante verlo.

CN: ¿Fecha de salida para el Nintendo 3DS?

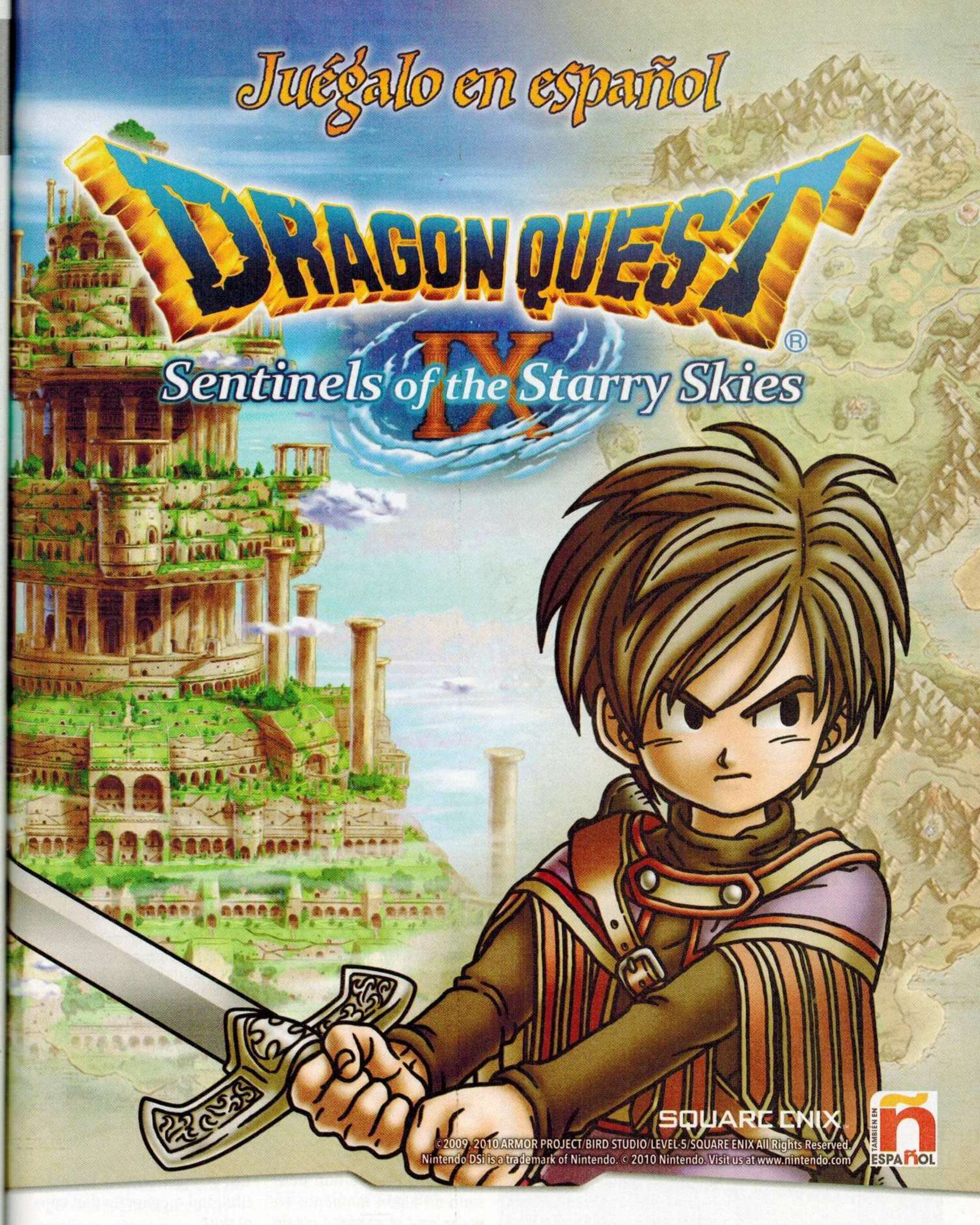
MW: No, solamente podemos decir que sale en 2011.

CN: ¿Alguna cosa más que nos quieras comentar con respecto al show Mark?

MW: Sí, con los anuncios que se han hecho hoy se puede ver que tenemos títulos para todos; cuando se revisa el listado de franquicias se demuestra que es bastante amplío con títulos como **Donkey Kong**, **The Legend of Zelda**, **Mickey Mouse** con **Epic Mickey** lanzado por Disney, **Golden Sun**, **Golden Eye**, **Nintendogs Cats**, **Animal Crossing**, dos juegos de **Mario**, etc. Hay algo para todos.

CN: Bastante diríamos nosotros. ¡Muchas gracias Mark, nos vemos pronto!

MW: ¡Gracias a ustedes y a nuestros fans! Ojala que nos veamos en el futuro cercano.


Juégalo en español
DRAGON QUEST IX
Sentinels of the Starry Skies
SQUARE ENIX.
©2009, 2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
Nintendo DSi is a trademark of Nintendo. © 2010 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com
TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Entrevista Hideki Kono

Gerente / Productor de desarrollo de software, Nintendo Co. Ltd. Kyoto Japón, **Nintendo 3DS**



Club Nintendo: Ayer, en la mesa redonda en donde estuvimos presentes con Shigeru Miyamoto, Eigi Aonuma y tú, se mencionó que eras el encargado de llevar a cabo este proyecto. ¿Qué tan complicado ha sido el desarrollo de esta nueva consola de Nintendo?

Hideki Kono: Es difícil de entrar en detalles pero te comento que fui asignado a producir el *hardware* del Nintendo 3DS después de terminar el juego de **Mario Kart** Wii. En términos de desarrollo de *hardware* no podemos definir algo en especifico. El señor Iwata y el señor Miyamoto se acercaron a mí para informarme que yo sería el encargado de este desarrollo y que sería el responsable de llevarlo a cabo.

CN: ¿Desde el inicio del proyecto estuvieron seguros de que este desarrollo se llevaría a cabo sin lentes para el 3D?

HK: Bueno, de hecho Nintendo ha estado retando al 3D o al efecto estereoscópico en los videojuegos por más de veinte años, así que nuestro primer reto con el 3D fue en la era del NES; de hecho lanzamos un producto con el cual los consumidores tenían que usar lentes para ver en 3D; en esos desarrollos trabajaron el señor Miyamoto y el señor Iwata. Después de esto podemos mencionar al lanzamiento del Virtual Boy, además te digo que trabajé en algo para **Luigi's Mansion** para el GameCube Nintendo, pero debido a los estándares de resolución de las pantallas y los costos que significaba para ese entonces nos dimos cuenta que no se podía llegar más lejos con esta idea. Ahora en este tiempo podemos poner el 3D en un sistema portátil por la capacidad de la consola para soportar la última tecnología de paneles 3D. Así que hemos considerado por diez años tener el 3D sin lentes.

CN: ¿El sistema que tenemos ahora en nuestras manos es la versión final o es un prototipo?

HK: Creemos que tiene lo fundamental, cuenta con dos cámaras en el exterior, una en el interior, tiene una barra para manipular el 3D; es casi final.

CN: La barra que mencionas, ¿nos puedes comentar acerca de su función?

HK: Creemos que no es una simple adición al sistema, sino que es una función importante en la cual estamos poniendo mucha atención, de hecho es una de las cosas en las cuales el señor Miyamoto ha puesto mucho interés. El señor Miyamoto dice que una gran idea puede resolver múltiples cuestiones; el hecho de saber que los consumidores pueden pasar del 2D al 3D según su conveniencia y ajustar el nivel de 3D es algo muy *cool* e innovador, además es un precedente en el cual los consumidores tendrán un dispositivo en el cual pueden manipular el efecto 3D. Otra cosa que el "3D slider" puede hacer es que el efecto 3D puede variar entre personas, así que los consumidores podrán definir cuál es la mejor manera de apreciar el efecto. Este es un objetivo que hemos solucionado. Este es un aditamento que definitivamente nos hizo sentido.

CN: ¿En Nintendo han pensado en algún momento en hacer que el sistema o que los juegos puedan ser jugados con los dedos, como en otros dispositivos portátiles que existen en el mercado?

HK: Siempre estamos buscando nuevas experiencias tomando en cuenta nuestra interfaz y hemos considerado estos paneles "multitouch" como los que usa el iPhone, pero nuestra tecnología actual no tiene un balance que soporte el "multitouch" y la compatibilidad de los juegos actuales del Nintendo DS hacia este modo de juego, por lo que continuaremos con los paneles "touchscreen" que tiene el Nintendo DS.

CN: ¿Habrá alguna compatibilidad o conectividad con el Wii?

HK: Desafortunadamente no podemos entrar en detalles al día de hoy, pero te comento que la conectividad entre una consola portátil

y una casera ha sido siempre para nosotros en Nintendo un punto a discutir y analizar, así que consideraremos la conectividad entre las consolas.

CN: Queremos hacerte una pregunta más o menos personal ¿en qué te gusta trabajar más, en *software* o *hardware*?

HK: Fue una experiencia muy retadora producir *hardware*, he aprendido lo difícil que ha sido para los señores Miyamoto e Iwata ver más allá del desarrollo de *hardware*, es una gran lección y oportunidad para mí. Tengo una larga experiencia de más de veinte años desarrollando *software*, por lo que ahora me gustaría verlo desde las dos perspectivas: *software* y *hardware* como un todo, así que estaré en los dos terrenos.

CN: ¿Hay algún proyecto de *software* en puerta para el futuro cercano?

HK: En este momento estaré concentrado en el desarrollo de **Nintendogs + Cats** y **Mario Kart**, respecto de este último título no hemos decidido su nombre final, es algo que vamos a comenzar y en el cual quiero poner mucho énfasis para mejorar su modo de multijugador y la experiencia en línea para hacer un mejor título. Así que mi objetivo es hacer estos títulos muy fuertes para el mercado.

CN: Vimos que a diferencia del primer título de Nintendogs, la mascota sigue los movimientos de nuestra cara, sabemos que es por la cámara, pero... ¿Por qué no nos explicas esta función que tiene el Nintendo 3DS y si será una herramienta que puedan usar los desarrolladores?

HK: Desde el punto de vista técnico sí lo podrán hacer, es una función que tiene el sistema para poder reconocer las caras y movimientos.

CN: Ayer entendimos que de alguna manera se puede personalizar, ustedes mencionaron que si nosotros tenemos el juego Nintendogs + Cats, la mascota reconocerá nuestra cara y nos hará "fiestas"

> "Bueno, de hecho Nintendo ha estado retando al 3D o al efecto estereoscópico en los videojuegos por más de veinte años":
>
> **Hideki Kono**

o atenderá nuestro llamado en cuanto tengamos la consola en nuestras manos, pero si es otra persona ajena a nuestro juego no lo hará.

HK: Sí. No podemos entrar en más detalles, pero todo esto es a través de la cámara que tiene el sistema, la cual tomará una imagen del jugador que la computadora comparará con la de otros jugadores y así será la respuesta de la mascota. También dependerá del tipo de raza, ya que hay perros más amigables y tímidos que otros; variará

CN: ¿Se necesitará tomar una foto de nosotros al principio del juego para lograr este reconocimiento?

HK: No, la cámara siempre estará en función haciendo su trabajo desde el interior del sistema; este no sería un paso natural en el modo de juego de este título.

CN: Ayer vimos en el "round table" el juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time para el Nintendo 3DS. ¿Será un camino a seguir para Nintendo el revivir estos títulos del Nintendo 64 o Super Nes en 3D para este nuevo sistema?

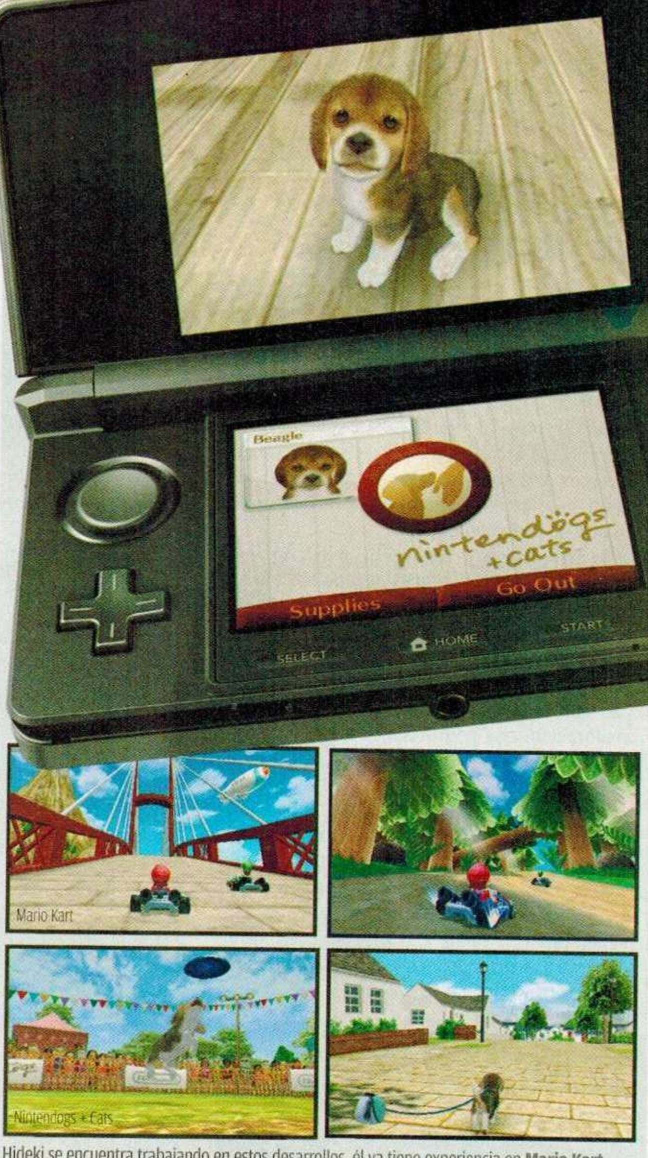
HK: El señor Miyamoto es muy optimista en revivir este tipo de juegos y traerlos al 3DS, y yo mismo fui el que impulsó la idea de traer **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** al Nintendo 3DS, y también **Star Fox 64**. Tal vez podríamos escuchar sus peticiones.

CN: ¡A nosotros nos gustaría ver un Mario Kart de SNES o Mario Kart 64!

HK: ¡OK, Gracias por la sugerencia!

CN: ¡Gracias por la entrevista, Hideki!

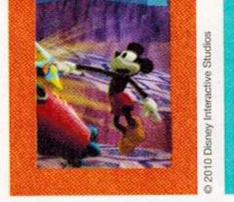
HK: ¡De nada, hasta luego!



Hideki se encuentra trabajando en estos desarrollos, él ya tiene experiencia en **Mario Kart**.

En la Electronic Entertainment Expo del 2004 pudimos platicar con él y con Takazhi Tezuka, también de Nintendo. Ellos trabajaron en el desarrollo de *software* para el Nintendo DS.









Batman: The Brave and the Bold the Videogame

Warner Bros. **Wii**

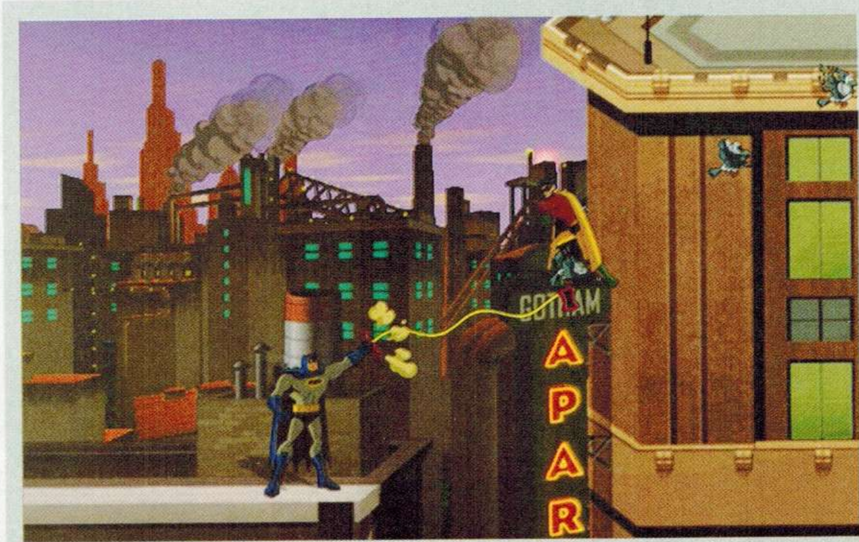
El regreso del hombre murciélago

Después de quedarnos esperando alguna adaptación de la más reciente película de **Batman** para Wii, ahora Warner Bros. nos compensa con una entrega exclusiva para el sistema, en la que veremos adaptada la serie de animación que tanto éxito ha tenido con los seguidores de los cómics en todo el mundo.

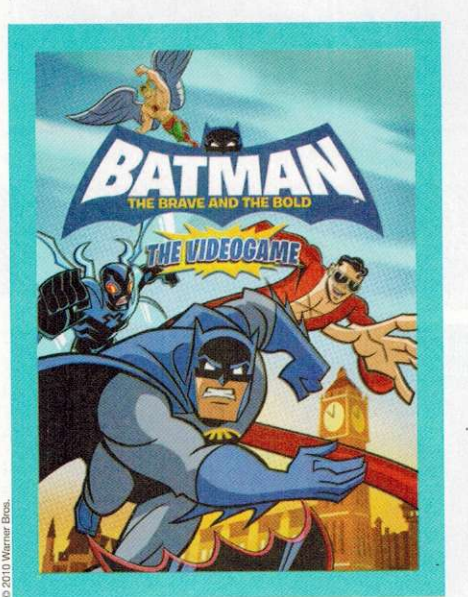
Se han trasladado todos los movimientos clásicos de este personaje al videojuego, de modo que podremos no sólo saltar o golepear, sino también tendremos disponibles sus accesorios más representativos par poner un alto al crimen en las calles.

Para dar un aspecto lo más apegado posible a la serie, los programadores han decidido emplear el clásico estilo en dos dimensiones con elementos en 3D, lo cual ha sido un verdadero acierto, sobre todo porque de esta manera se han enfocado más a la acción y no tanto a la exploración, que podría alejar a los jugadores novatos.

Las animaciones son muy fluidas; cada movimiento de **Batman** ha sido capturado de gran forma, lo cual se nota a cada momento, tanto saltos, como ataques y especiales se ven espectaculares, pero lo mejor de todo es que para llegar sano y salvo al final de cada nivel, deberás usarlos todos para librar los diferentes obstáculos y enemigos.



No importa que no seas fan del hombre murciélago, su aventura te atrapará desde el primer instante.



Cabe mencionar que también tienes la posibilidad de encontrar los artefactos más famosos del universo de **Batman**, como son el Batiboomerang, el cinturón espada y otros tantos que se han vuelto verdaderos clásicos. Por otro lado, si con todo lo anterior crees que no te será suficiente, contarás con la ayuda de otros héroes, aunque claro que sólo serán un apoyo extra; no creas que al activarlos pasarán los niveles por ti.

El título también contará con versión para Nintendo DS, pero lo mejor es que si las conectas entre sí, obtendrás un personaje extra, ni más ni menos que **Bat-Mite**, que para quien no lo conozca, podemos decir que es un niño con disfraz de **Batman** que te aligerará la carga en los niveles; esto es una gran idea, ya que en la mayoría de los casos, cuando salen dos versiones similares para NDS y Wii, su comunicación es nula, por lo que es de reconocerse el que nos otorguen este interesante extra.

Aún no tiene fecha de salida exacta, pero será a finales de año, por lo que tienen tiempo suficiente para poder agregar algunas otras sorpresas; por lo pronto, nosotros te mantendremos informado de todo lo que se diga al respecto, ya que conocemos la gran cantidad de seguidores que tiene el **Caballero de la Noche**, sin mecionar el largo tiempo de espera por una aventura como ésta, que conserva la esencia de los juegos en perspectiva 2D, pero apoyado con efectos de última generación.


Las locaciones que visitarías son muy variadas, como ejemplo te mostramos esta escena helada.



Observa muy bien a tu alrededor, un pequeño descuido y puedes terminar fuera de la batalla.


Conocerás a personajes nuevos, pero también te acompañarán algunos clásicos.

Battle of Giants: Dinosaur Strike

Ubisoft **Nintendo 3DS**

La Tierra temblará con estas criaturas

El Nintendo 3DS es una plataforma sorprendente que los licenciatarios desde ahora han recibido de una manera extraordinaria, y que todos desean desarrollar, pero lo mejor de todo es que se trata de conceptos frescos como lo es **Battle of Giants: Dinosaur** de parte de Ubisoft, franquicia que aunque ya conocíamos en el NDS, ahora aprovechará las ventajas de esta revolucionaria consola para mejorar la experiencia y volverla más interactiva.

Controlaremos a un dinosaurio el cual debe ganarse el respeto de todas las especies, lo cual obviamente no va a lograr dialogando, sino demostrando su fuerza, acabando con todos los oponentes que se encuentre a su paso, para lo cual debes explorar diversos entornos en 3D que cuentan con infinidad de detalles, como árboles, montañas, rocas, en fin, en pocas palabras la ambientación es perfecta.



Para poder sobrevivir necesitarás perseguir a los dinosaurios más débiles del juego.



Al momento de las batallas debes estar atento a los comandos que aparecerán en pantalla.

Un concepto simple, apoyado en la tecnología de una consola innovadora como lo es el Nintendo 3DS, puede conseguir desmarcarse del resto de ideas repetitivas que vemos a diario en este medio, lo cual este título demuestra.



Los modelos de los dinosaurios son simplemente asombrosos, lucen de maravilla en el sistema.

Sin duda que Ubisoft tiene años en el círculo de los grandes gracias a un trabajo constante el cual se puede apreciar sobre todo en Wii con títulos como **Red Steel 2** o **Prince of Persia**, situación que desea mantener ahora en Nintendo 3DS con apuestas tan interesantes como **Battle of Giants**, que de seguir bajo esta línea, no nos extrañaría estar presenciando el nacimiento de una nueva franquicia; así que será mejor que no lo pierdas de vista, contiene todos los elementos que un buen juego debe reunir, siendo el más importante el de la originalidad; esto es muy importante destacarlo, ya que por ahí se ha comentado que es una copia de otras obras como **Pokémon**, pero lo cierto es que no tiene nada que ver con el trabajo de Nintendo, de hecho son muy distintos. No te dejes llevar por la primera impresión, pronto te ofreceremos más detalles, ya que es de los trabajos más avanzados que se presentaron en el evento; esperemos que sepan concluirlo de manera correcta.

Los efectos en 3D estarán presentes en todo momento, pero los disfrutarás más durante las peleas, que debemos decir, son punto y aparte. En ellas no puedes escapar, debes terminar los encuentros, lo cual se logra reduciendo a cero la barra de vida del oponente. Pero no creas que será sencillo, debes encontrar el equilibrio perfecto para atacar y defenderte, ya que si optas por sólo alguna de estas dos opciones, estarás perdido.

El *gameplay* al parecer será una mezcla de la pantalla táctil con los botones, ya que en ciertos momentos deberemos presionar lo que nos indiquen en pantalla, que por lo general será para salir con ventaja en un choque de igualdad de fuerzas. Creemos que nos tendrán preparadas varias sorpresas en ese sentido, pero aún se encontraba en desarrollo y no todos los detalles estaban disponibles, por lo que tendremos que esperar por un tiempo hasta que podamos contar con información oficial.



Las especies de dinosaurios son muy variadas, lo que ayudará a que te adentres en el concepto del juego.

Chocobo Racing 3D

Square Enix **Nintendo 3DS**

Sólo tienes un objetivo... ¡divertirte!

A pesar de que en la serie **Final Fantasy** nos encontramos cada entrega con grandes personajes, hay uno en especial que todos conocemos y aparece en cada entrega, así es, acertaste, nos referimos a los **Chocobos**, las criaturas que son el medio de transporte exclusivo de esta serie. Pues bien, al parecer Square Enix desea darles un reconocimiento especial, ya que trabaja en **Chocobo Racing 3D** (título provisional) para el nuevo Nintendo 3DS, con el que espera debutar con el pie derecho en la consola.

Estamos casi seguros que debes imaginarte que las carreras serán sobre estas excéntricas aves, ¿no es así?, pues no, se realizarán sobre vehículos como autos y motos, que conducirán los **Chocobos** y otros personajes del universo **FF**. La premisa es muy sencilla; llegar a la meta antes que tus rivales; suena simple, pero como en todo juego del estilo, para hacerlo no sólo tendrás que pisar el acelerador a fondo, sino también atacar a tus rivales.

Aunque aún no se han mostrado los ítems que utilizarás, es un hecho que éstos serán fundamentales para obtener ventaja, sin mencionar los turbos, los cuales te recomendamos usar sólo en momentos de emergencia, pues de lo contrario puedes chocar con estructuras que te alejarán de la bandera a cuadros.



Aún se encuentra en una etapa temprana de desarrollo, pero eso no le resta calidad a las imágenes.

Cada personaje tendrá un vehículo de acuerdo con sus catacteristicas principales.



Recuerda que la manera como tomes las curvas define tus posibilidades de obtener el triunfo.

Será muy interesante ver qué tipo de ítems se incluyen en este juego de carreras, sobre todo porque en cualquier momento podríamos realizar una invocación que dejará sin oportunidad a nuestros rivales, pero bueno, será mejor esperar.

Seguramente podremos usar el nuevo *stick* de la consola, para lograr un mejor control sobre las acciones que realicen los pilotos dentro de las pistas que encontraremos en el juego.



Gráficamente luce sensacional, los modelos de los personajes y vehículos están llenos de detalles, y ni qué decir de las pistas, simplemente espectaculares, todas recreadas en las grandes aldeas y edificaciones que hemos recorrido a pie en historias de **Final Fantasy**, por lo que si eres un viejo seguidor de la franquicia, prepárate para traer a tu mente varios recuerdos de glorias pasadas.

El juego se ve genial, se espera que sea de los primeros títulos en salir para cuando esté disponible la consola, pero por el momento sólo nos queda esperar y pensar que este tiempo servirá para que le agreguen un sinfin de modalidades, como seguramente serán *versus* local y *online*, contra reloj y alguna opción de desafíos.

Chocobo Racing 3D puede ser un digno rival para **Mario Kart**, no hay que descartarlo, sobre todo por el gran estudio que lo respalda; por lo pronto sólo nos resta pensar en qué personajes se incluirán en la versión final, sería interesante ver un representante de cada **Final Fantasy** que haya salido.

Conduit 2

SEGA **Wii**

La invasión continúa, la Tierra no está a salvo

Si tuviéramos que mencionar las revelaciones del año pasado, sin duda alguna que **The Conduit**, título exclusivo por parte de High Voltage para Wii estaría en la primera parte de la lista. Gracias a su increíble *gameplay* e inteligente historia se volvió uno de los favoritos de los videojugadores, que por si fuera poco, contaba con una modalidad *multiplayer online* que aun ahora mantiene a varios de nosotros atados al control.



Ahora no podremos estar seguros en ningún sitio, ya que los nuevos monstruos aparecerán incluso bajo el agua.

Fue tanto el éxito de **The Conduit**, que en este E3 se ha presentado la secuela, que será publicada por SEGA, lo cual ya es garantía de calidad. Comencemos con las mejoras en relación con el original; visualmente se encuentra más trabajado, las texturas de enemigos y elementos del escenario son impecables, pero destacan las fuentes de luz en los ataques, ya que como te indicábamos en un previo el número pasado, ahora producen efectos de humo más reales, que lejos de ser sólo un detalle gráfico, también permiten que te ocultes o escapes de tus enemigos.

Lógicamente se han mantenido las opciones de juego en línea para esta entrega, en la que de hecho, gracias a una votación en un enlace *web*, se incluirá alguno de los escenarios que conocimos en la primera parte. Contaremos con más y mejores armas, pero sin duda lo que más ha llamado la atención es el modo *versus* para cuatro personas a pantalla dividida, opción que promete darnos horas de diversión.

La primera versión de esta licencia se convirtió en la primera opción para partidas en línea en la consola de Nintendo por mucho tiempo; con todas las mejoras que se han realizado, no dudamos que ocurra lo mismo con esta secuela, que pinta de maravilla.

De momento no se conoce al cien por ciento la historia, pero todo apunta a una segunda invasión extraterrestre, no se sabe si el protagonista volverá a ser **Mr. Ford**, pero después de los hechos que presenciamos, tenemos plena confianza en que realizarán un trabajo sobresaliente en el guión.

Una de las más gratas noticias, fue conocer que será compatible con el Wii MotionPlus, lo que servirá para que nuestros movimientos sean interpretados de manera más exacta, sobre todo en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo con los adversarios, que por la cantidad de ellos que aparecerán por nivel, serán más constantes y complejos que nunca.

Conduit 2 está programado para salir este mismo año, así que espera pronto una revisión completa de este título, que ya desde ahora está destinado a lo más alto en el catálogo de juegos de Wii. High Voltage se va a consagrar con esta obra, de eso no tenemos dudas, lo interesante será verlos en otro tipo de proyectos, en otros géneros, donde podrían demostrar qué tanto han avanzado en cuanto a su entendimiento con la consola. Será muy interesante ver el duelo que tendrá con el futuro **Golden Eye** de Activision.



¿Estás listo para afrontar un reto como este? El destino del mundo estará nuevamente en tus manos, esperamos estés preparado.



La inteligencia artificial ha mejorado, ahora los enemigos buscarán la manera de causarte un daño mayor.

Dead or Alive 3D

Tu principal fortaleza debe ser la concentración

Todo parece indicar que el desarrollo de **Metroid Other M** no será el único trabajo para Nintendo por parte de Tecmo, ya que en la feria se dio a conocer una versión especial de su popular serie **Dead or Alive** para Nintendo 3DS, lo que seguramente tiene felices a millones de aficionados del género en todo el mundo.

De momento no se ha comentado del *gameplay*, pero creemos que a pesar de que pueda incluir algunas opciones táctiles, se centrará en el uso del *Pad* y de los botones, esto para lograr combos más precisos y espectaculares. Para quien no haya jugado las versiones de Arcadia, podemos decirles que **Dead or Alive**, es un juego tridimensional de peleas al estilo de la serie **Tekken**, pero mucho más dinámico, no verás moverse a los personajes como si tuvieran un yunque atado a la cintura.

En cuanto a los peleadores no se han revelado todos los nombres, pero por las imágenes que se mostraron, es un hecho que estará **Kasumi**, **Ayane** y **Hayabusa**, que por cierto lucen muy bien en la pantalla del sistema; se nota que Tecmo lleva mucho tiempo planeando este título, sabe lo que pesa su nombre en la industria y la responsabilidad de estar en una plataforma tan innovadora, por lo que aún deben guardar secretos bajo la manga.



Es una gran sorpresa ver este juego en la primera generación para Nintendo 3DS.

Muchas personas adjudican el éxito de **Dead or Alive** a la belleza de las peleadoras, sin embargo no es así. Claro que los movimientos de **Ayane** y el resto de la plantilla femenina ocasionan alguna que otra distracción, pero de nada serviría si no tuviera una jugabilidad sólida como la que posee, que te permite experimentar decenas de combinaciones con tan sólo un par de botones, siendo ahí donde radica su popularidad, no importa el tiempo que lleves practicando, las diferentes situaciones que ocurren en las peleas te darán distintas opciones para continuar o bien rematar una jugada, como puede serlo, rebotar al oponente.



Como siempre, **Kasumi** tendrá movimientos que confundirán al rival gracias a sus evoluciones.

Sin darnos tiempo para asimilarlo, una gran saga del género de pelea en 3D está anunciada para aparecer en el nuevo portátil de Nintendo, donde es seguro que será todo un éxito gracias a su mecánica.



Los escenarios serán enormes, de modo que pdrás conectar combos de varios golpes sin problemas.



¿Qué te hace más feliz? ¿Saber que esta gran serie llega a consolas de Nintendo o poder ver a **Ayane** en acción?

Tecmo es una compañía que le agrada innovar, por lo que no creemos que se conforme con un sistema tradicional de combate, más bien esperamos que nos sorprenda usando la pantalla táctil para alguna acción especial, pero esto es sólo una teoría, tal vez la realidad nos supere por mucho, lo cual será usual con este nuevo sistema.

Habrá que esperar por nueva información, por lo pronto disfruta de estas imágenes, que estamos seguros te harán preguntarte si es posible que veamos un **Ninja Gaiden** para esta nueva consola... nosotros creemos que hay altas posibilidades, aunque habrá que ser pacientes, el N3DS aún no está a la venta, por lo que viene lo mejor. Lo único que desde ahora sí pensamos que debe ser una prioridad, es alguna modalidad para jugar en línea, prácticamente es una obligación debido a las exigencias actuales de los videojugadores; esperemos que así lo tengan en mente en Tecmo.

Deca Sports 3

Hudson Soft **Wii**

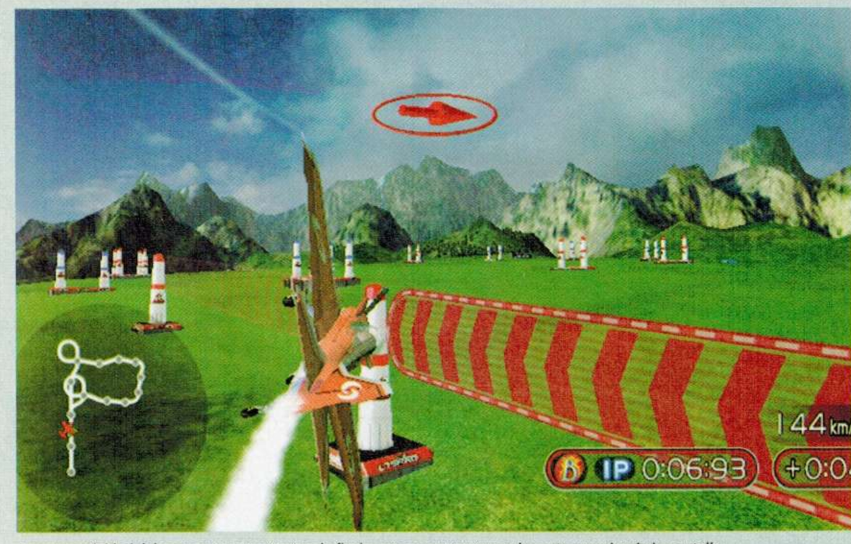
Sólo la constancia te llevará al primer lugar

Honestamente no muchos creían en la apuesta deportiva de Hudson, mucho menos contando con la competencia que representa, **Wii Sports** y **Wii Sports Resort**, pero han logrado ofrecer una experiencia distinta en **Deca Sports**, mucho más competitiva y demandante, lo cual nos ha permitido disfrutar hasta ahora de dos entregas para Wii y una más para Nintendo DS, a la que ahora deberemos sumar **Deca Sports 3**.

Tendremos diez deportes totalmente nuevos como esquí o *raquetball*, lo cual consideramos como un gran acierto, ya que en la última entrega, había actividades sumamente raras que nunca se jugaban por desconocer las reglas, así que se agradece el cambio.

Cada uno de los deportes podrá disfrutarse entre cuatro personas, ya sea por turnos o de manera simultánea dependiendo la actividad, pero lo más importante está en los torneos por equipos; puedes crear tu propia escuadra, incluso elegir el escudo que los representará y los integrantes, pero lo mejor es que puedes emplear el nombre que tú desees, así que usa tu creatividad para diferenciarlo del resto.

Si una queja se hacía presente en las anteriores ediciones, era el que sólo se podía jugar de manera local, pero ahora los programadores han decidido escuchar esas críticas implementando una modalidad en línea; no será en todos los deportes por obvias razones, pero sí en los de competencia directa, lo que da un nuevo giro a la serie.



En esta actividad debes mantenerte atento a la flecha que se encuentra en la parte superior de la pantalla,

Por otro lado, ahora será completamente compatible con el Wii MotionPlus, dando una sensación de realismo incomparable, esto nos demuestra el potencial que aún nos queda por delante con la consola. Hudson realmente ha demostrado que los títulos de minijuegos pueden representar una verdadera opción para los jugadores experimentados, lo que se confirma con esta tercera parte.

Esperamos ver a la compañía en otro tipo de trabajos, como por ejemplo en una secuela de **Calling**, ya que a pesar de que es un buen juego, existen detalles que podrían mejorar como el control, pero bueno, eso ya lo decidirán los programadores en caso de seguir ese camino. Regresando a **Deca Sports 3**, han logrado que la serie sea ya un clásico en la consola, lo que demuestra que las grandes ideas son las que rigen el medio por encima de los gráficos, el sonido u otros elementos que aunque importantes, deben ser considerados como complementos y no como parte fundamental para que el producto resalte del resto. Si no has jugado jamás algún capítulo de **Deca Sports**, este es el momento indicado, ya que nos brinda una experiencia diferente que no tenemos duda te va a mantener jugando por mucho tiempo, en especial si tienes tres amigos más con los que compartas las actividades que se han incluido; es una verdadera fiesta.


Durante tu misión, encontrarás un sinfín de extraños enemigos que tratarán de evitar que cumplas tu meta.


Todas las escuadras tienen ventajas y desventajas que deberás conocer para seguir avanzando.

No importa qué deporte te guste, todos tienen un reto importante que te hace jugarlos por horas.



Lo principal para poder anotar, es el trabajo en equipo, no intentes ganar la guerra de forma solitaria.



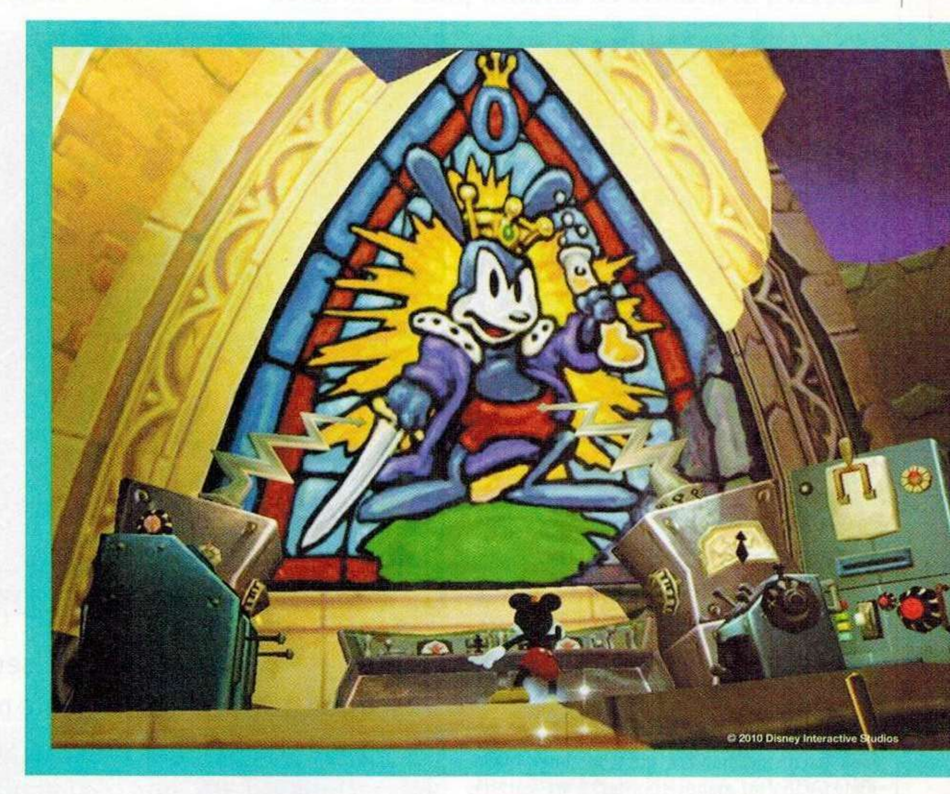
De vez en cuando, podrás visitara a algunos personajes que te ayudarán en tu peligrosa aventura.

Disney´s Epic Mickey

Disney Interactie Studios **Wii**

Mickey Mouse listo para su estreno en Wii

Olvídate de todo lo que has jugado con relación a este carismático personaje de Walt Disney. En esta ocasión, las cosas cambiarán de tono y tendrán un argumento más profundo y atractivo para jugadores de todas las edades, es decir, **Mickey** entrará en una aventura en donde la acción y misterio le hará convertirse en todo un héroe y no sólo en una caricatura. Por supuesto, el juego fue desarrollado en exclusiva para Wii, tomando en cuenta el potencial y alcances que se tendrían para lograr los mejores resultados tanto visuales como en *gameplay*. **Epic Mickey** se trata del arduo trabajo de diseño de Warren Spector, quien se considera todo un fan del ratón y a través de ello, logró adentrarse en la riqueza de la historia en la que, por supuesto, se incluyen otros personajes y mundos traídos a la vida por Walt Disney, pero con un toque menos infantil que seguramente disfrutarás desde el inicio.





La historia tiene que ser el punto fuerte de esta obra, debe salir de lo clásico, esperamos así sea.

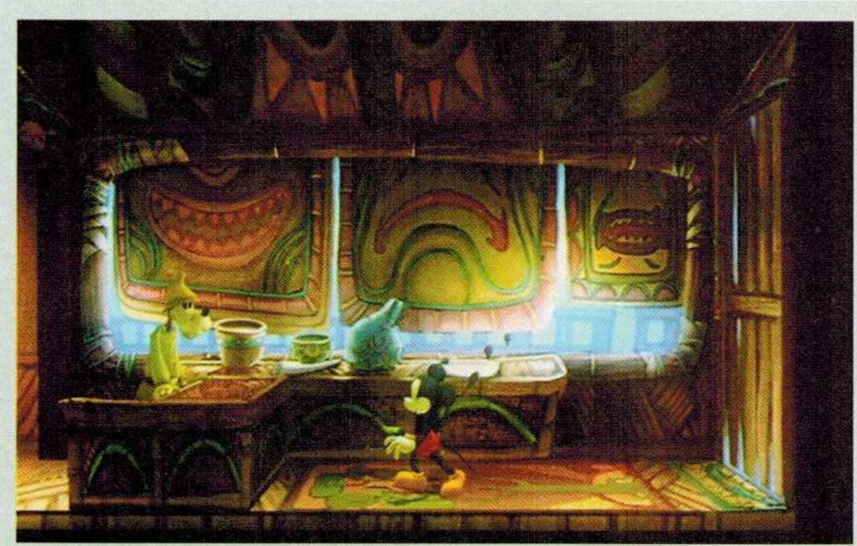


La historia tiene que ser el punto fuerte de esta obra, debe salir de lo clásico, esperamos así sea.

En la historia del juego, una hechicera de nombre **Yen Sid** ha creado un universo bello, místico y con giros retorcidos que sorprenderían hasta al más escéptico. Originalmente, la poderosa bruja de **"The Sorcerer´s Apprentice"** en el filme de Walt Disney **"Fantasia"** era llamada **Yen Sid** por los animadores de Disney, pero dicho nombre jamás se ocupó en la versión final. En el juego, **Oswald the Lucky Rabbit** -la primer protagonista de caricatura creado por Disney en 1927- se vuelve de los primeros habitantes de Wasteland luego de que **Mickey** fuera creado y, así como él, podrás ver a otros personajes clásicos y no tan conocidos en este mundo mágico y misterioso.

Los años pasan y **Oswald** se pone celoso de la popularidad de **Mickey** y cuando el ratón comete un inocente, pero terrible error que provoca que el mundo de **Oswald** entre en caos. Por tal motivo, **Mickey** debe emprender una espectacular aventura para detener la destrucción que sin saber ha creado. A lo largo del juego, utilizarás el Wiimote para simular una brocha mágica, así como líquidos para reestructurar el mundo que te rodea. Sin embargo, cada acción que realices dentro del juego tendrá diferentes resultados que pueden modificar el entorno. En conclusión, se trata de un juego entretenido y novedoso donde el principio de causa-efecto están bien establecidos, ofreciendo diversión en todo momento. En conclusión, podemos decir que el juego es una aventura bastante atractiva para todo tipo de jugadores y no sólo para los pequeños fans de **Mickey**.

Disney's Epic Mickey es una de las cartas fuertes para Wii, además, se trata de una exclusiva para la consola que fue presentada directamente en la conferencia de prensa de Nintendo durante la pasada Electronic Entertainment Expo.



De vez en cuando, podrás visitar a algunos personajes que te ayudarán en tu peligrosa aventura.

DJ Hero 3D

Activision **Nintendo 3DS**

Muestra al mundo tu talento para la música

Cuando creímos que con las nuevas versiones de **Guitar Hero** y **Rock Band** ya no veríamos nada nuevo en el género, Activision nos demostró que aún tiene mucho por delante con el divertido **DJ Hero** que apareciera el año pasado para Wii, franquicia que ahora tendrá una versión especial para N3DS, que la verdad se ve muy bien.

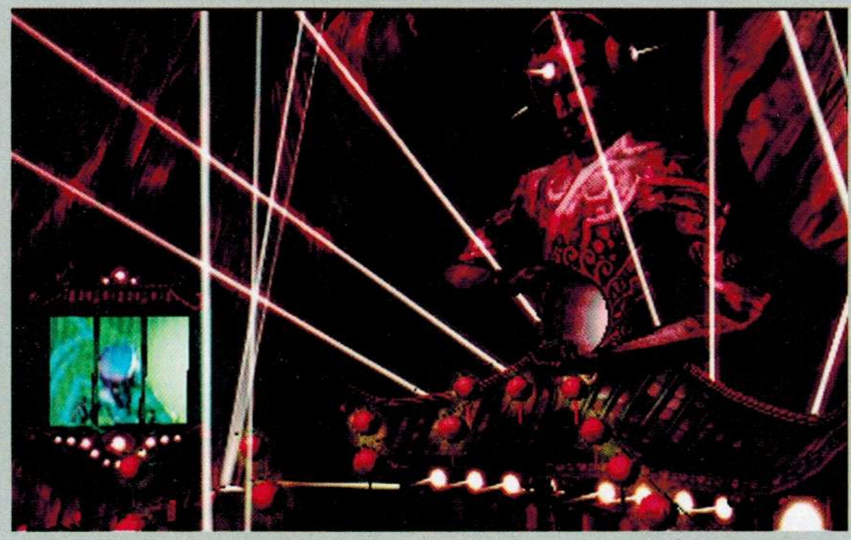
El sistema de juego no ha sido revelado en su totalidad, pero seguro que recaerá en la pantalla táctil en su mayoría, debido a que está pintado para volverlo ágil y comprensible. Lo primero que debes hacer es seleccionar la mezcla que tocarás, no se han revelado los temas, pero no nos van a decepcionar, eso te lo garantizamos.

Una vez que la melodía inicia, viene lo interesante, tienes que seguir el ritmo con las indicaciones que se te den en pantalla; siendo francos, suele costarte un poco de trabajo acostumbrarte a los comandos, pero cuando has comprendido la dinámica, todo es diversión, incluso puedes improvisar y lograr mejores resultados.

Realmente lo que se mostró en el evento fue muy poco, nos hubiera gustado tener mayor información, al menos conocer a las estrellas que podremos ver o bien una lista preliminar de temas. Confiamos plenamente en Activision, con base en un trabajo constante se ha ganado una buena reputación en el medio, así que con las nuevas características de N3DS, nos van a sorprender en los efectos visuales, ¿se imaginan? Sería como una pequeña fiesta de bolsillo, con rayos láser y luces por todos lados.

Un punto importante en el que se debe poner especial atención es en la dificultad, ya que en la versión original para Wii, era sumamente complicado adaptarse a las melodías y al sistema de juego que se había diseñado, no importaba tu experiencia, consideramos que deben seguir la ínea de los **Guitar Hero**, es decir, que sea sencillo, intuitivo; ahora bien, si desean mantener su dinámica, incluir un tutorial donde nos lleven paso a paso la manera en la que se desarrolla la mecánica en pantalla, porque estamos seguros que coincidirás con nosotros cuando decimos que tal nivel de dificultad alejaba a los jugadores menos experimentados, lo que debería ser prioridad tomando en cuenta que se trata de un trabajo orientado para todo tipo de público, no solamente para los amantes de la música electronica.

DJ Hero 3D está aún en una etapa muy preliminar, no creemos que sea de la primera tanda de juegos que veamos para la plataforma, pero eso sí, será un deleite visual gracias al concepto tan inteligente bajo el que está siendo desarrollado, el cual esperamos sea complementado con excelentes temas de artistas reconocidos en todo el mundo.



Al igual que la primera parte, los juegos de luces estarán presentes en todo momento de la fiesta.

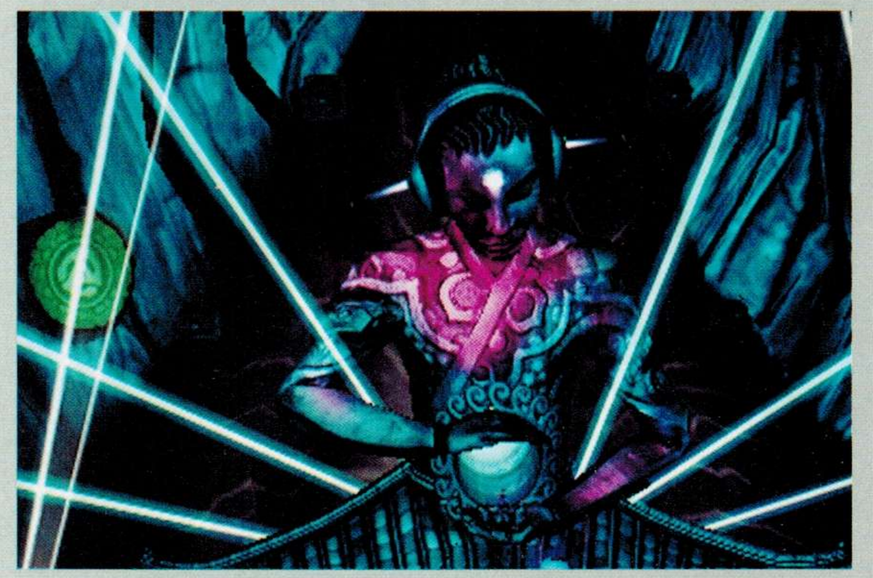
Todos esperábamos que la secuela de esta nueva serie de Activision apareciera solamente para consolas caseras, sin embargo nos han dado una agradable sorpresa al anunciar esta entrega para Nintendo 3DS que luce genial.



Te sentirás como todo un profesional gracias al trabajo que están realizando los programadores.



Si no fallas en tu mezcla, los puntos que consigas se irán multipllicando de forma constante.



Los efectos en 3D te van a dejar sorprendido gracias al gran colorido de las escenas en las que realizarás tus mezclas.

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

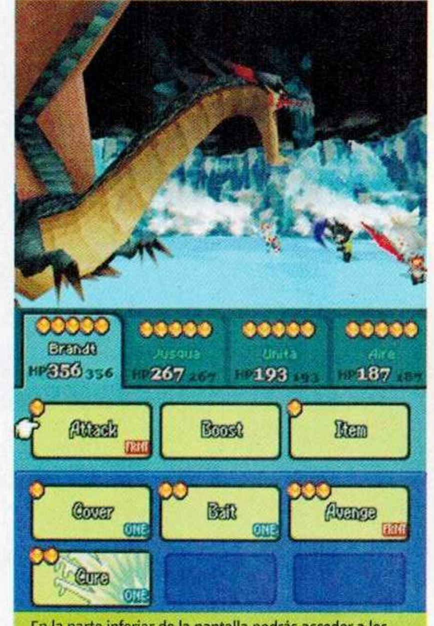
Square Enix **Nintendo DS**

Cuatro héroes para salvar al reino

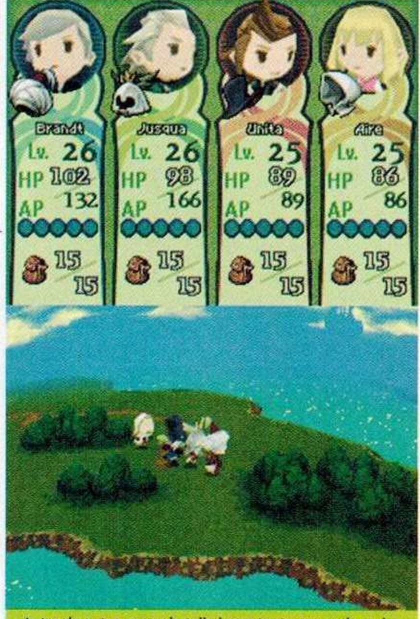
Pocas son las series cuyo nombre es sinónimo de calidad como lo es **Final Fantasy**, que desde hace más de dos décadas ha estado presente en prácticamente todas las consolas de videojuegos, aunque también es cierto que es en las plataformas de Nintendo donde hemos visto sus mejores entregas, como ahora ocurrirá en el Nintendo DS con **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light**.

La historia del juego nos lleva a tomar el papel de un joven de nombre **Brandt**, quien acaba de cumplir 14 años de edad, lo que en el reino de Horne significa que debe acudir con el monarca para ser parte de una ceremonia en la que se pondrán a su disposición; todo apuntaba a ser una verdadera fiesta, pero el destino tenía otros planes en mente para el pequeño.

La princesa es raptada, el rey desesperado no ve otra opción más que ordenar en pequeño **Brandt** que la traiga de regreso. Es en ese instante cuando comienza la magia de este juego, ya que te espera una jornada verdaderamente especial, con retos y compañeros que recordarás por siempre.



En la parte inferior de la pantalla podrás acceder a los movimientos y técnicas especiales de los personajes.



Antes de entrar a una batalla importante, recuerda revisar el estado de tu equipo para evitar problemas.

De todas las entregas de **Final Fantasy** que han aparecido últimamente en cualquier consola, **The 4 Heroes of Light** es sin duda alguna la más innovadora de toda, han dejado atrás un estilo de animación tradicional para incursionar en uno artístico, buscando evolucionar.



Además del increíble apartado gráfico de esta obra, debemos resaltar la gran historia que nos tienen preparada para esta entrega, en la que conoceremos diferentes motivaciones.

El estilo de batalla no se ha cambiado mucho, peleas con tu equipo mediante comandos que estarán disponibles todo momento en la pantalla táctil, haciendo más fácil la elección de éstos, al mismo tiempo que ahorras tiempo. Cada uno de los elementos de tu *party* tendrá distintos ataques, por lo que antes de enfrentar a los jefes, es mejor conocerlos y ensayarlos con enemigos pequeños.

Donde sí se nota un cambio radical y lo aplaudimos, es en el gráfico, ya que todas las imágenes están hechas de forma que parecen una pintura, como acuarela, lo cual es impresionante verlo en movimiento, una auténtica obra de arte que dará mucho de qué hablar en los siguientes meses.

Cabe mencionar que este título está siendo desarrollado por el mismo equipo que estuvo detrás de las adaptaciones de **FF III** y **FF IV**, por lo que conocen a la perfección los límites de la consola, lo que se nota en cada imagen y melodía de la obra.

Ghost Trick Phantom Detective

Capcom **Nintendo DS**

La justicia nunca tiene un descanso

Capcom sorprendió a todo mundo con la presentación de este juego, que es desarrollado por el creador de **Ace Attorney**, ni más ni menos que Shu Takumi, quien nos ha sorprendido gratamente con este título; deja atrás todo lo conocido en el género de la aventura, es simplemente adictivo, siempre desearás saber que sigue en la trama.

Aquí tomas el papel de **Sissel**, quien no es un famoso investigador, se trata más bien de un fantasma que ha regresado del más allá para poder atrapar a los maleantes que terminaron con su vida. Los escenarios serán en 2D, llenos de enemigos, pero más de *puzzles* que tienes que pasar ya sea con ayuda de elementos que estén cerca de ti o bien de algunos ítems especiales.



Durante toda la aventura te enterarás de acciones que podrían cambiar tu perspectiva de la historia.



Lee con atención todos los dialogos que el protagonista tenga con otros personajes, podrás encontrar pistas valiosas.

Al inicio pensamos que sería parecido a **Geist** de Nintendo en cuanto a la interacción con los elementos del escenario, pero no es así, aquí todo se realiza de forma más directa, lo que agiliza bastante tu paso por la aventura, lo cual agradecemos bastante, pues hubiera resultado muy aburrido de otro modo.

Si pensabas que el Nintendo DS ya no contaría con títulos interesantes, **Ghost Trick Phantom Detective** alza la mano como una de las mejores opciones que podrás encontrar a finales de año, lo que habla de la confianza que tiene Capcom en este trabajo, que a decir verdad, nos ha parecido muy interesante.

Hollywood 61

Ubisoft **Nintendo 3DS**

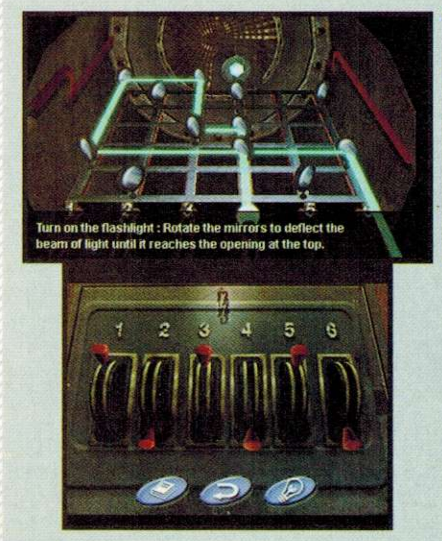
No todos los misterios son un enigma

Hollywood 61 es uno de los primeros proyectos en los que está trabajando Ubisoft con el Nintendo 3DS, a simple vista pareciera una novela gráfica más, pero gracias al poder de la consola nos permitirá vivir la acción de una manera única, como si realmente fuéramos los protagonistas del argumento.

No se sabe mucho de la historia, pero por el género no creemos que nos vaya a decepcionar, al contrario, tiene que ser inteligente para mantenernos pendientes de los giros que vayan ocurriendo. Desde la salida de juegos como **Trace Memory**, el género de las novelas gráficas ha ido en ascenso, dando un salto definitivo fuera de las computadoras, sitio donde antes aparecían. Gracias a la pantalla táctil, los *puzzles* tendrán una manera compleja de resolverse, además, si a esto agregamos el efecto en 3D, pues estamos ante una gran promesa de la consola; esperemos que en los próximos meses Ubisoft revele más detalles acerca de la trama, ya que estamos seguros que es lo que más te interesa conocer.

Sabemos que muchas personas, a pesar de su excelente calidad, se mantienen alejadas de opciones como ésta por considerarlas aburridas, pero podemos asegurarles que no es así, gracias a la manera en que las novels gráficas se desarrollan, siempre nos mantendrán con algunas dudas que no nos dejarán dormir sino hasta encontrar la respuesta.

La pantalla táctil será el elemento clave para la resolución de todos los acertijos que se te presenten en tu aventura; recuerda pensar muy bien cada uno de tus movimientos para no cometer errores.





Analiza todos los elementos que hayas encontrado para poder obtener mejores conclusiones del caso.

Golden Eye 007

Activision **Wii**

Mi nombre es Bond... James Bond

Existen juegos cuya popularidad dura un mes, algunos otros un año, pero sólo un selecto grupo puede presumir de trascender las barreras del tiempo y volverse una leyenda, como es el caso de **Golden Eye 007**, título que viera la luz en el ya lejano 1997 para Nintendo 64, reinventando el concepto de los FPS, apoyándose en el control de la consola, que hasta nuestros días sigue dando horas de diversión a sus poseedores.

Fue desarrollado por los creativos de Rare, momento desde el cual todos hemos esperado una nueva adaptación, la cual por fin ha llegado, pero ahora por parte de Activision, quienes preparan su propia versión de **Golden Eye 007**, teniendo como punto de partida el título de estudio inglés, que en nuestra opinión, es uno de los más grandes FPS de todos los tiempos.

El protagonista no será Pierce Brosnan, sino Daniel Craig, lo cual aunque hubiéramos preferido que fuera el primero (por la nostalgia), no afecta en lo más mínimo la jugabilidad de esta obra, que por cierto podrás disfrutar ya sea con el Wiimote y Nunchuk, Wii Zapper o bien con el control clásico, que era la forma en que lo presentaron en el E3, quizá porque aún no tienen bien definidos los comandos en las otras modalidades; pero lo importante es que se jugaba muy bien, además de que te hacía recordar el control original del Nintendo 64, por lo que los seguidores estarán felices.

Ahora sí, por favor, si están parados, tomen asiento; está confirmado que **Golden Eye 007** para Wii cumplirá el sueño de millones de fans en todo el planeta, contará no sólo con modalidad *multiplayer* a pantalla dividida, sino además el esperado modo *online*, con arenas y personajes de sobra para pasar años enteros jugando; ya se nos queman las manos por poder probar esta opción, y lo mejor de todo es que no tendremos que esperar tanto, ya que su salida está prevista para la temporada navideña.

Quizá muchas personas estén escépticas ante el trabajo de Activision, pero creemos que tienen el potencial necesario para que este título alcance el nivel de calidad que todos esperamos, que merece esta entrega por el glorioso pasado que tuvo en Nintendo 64, por el que se ganó un lugar en la historia.

No se sabe qué tanto se respetará o se apegará este trabajo al original que desarrollara Rare hace ya más de una década, lo que sí sabemos es que Activision podría consagrarse.



Como no podía ser de otra forma, las escenas en la nieve no podian faltar en el regreso del **007** a Nintendo.



De acuerdo con la situación, **Bond** usará diferentes tipos de atuendos, ya sea para poder infiltrarse o protegerse del clima.



No siempre tendrás que estar cerca de tus objetivos para poder terminar con ellos.



En los momentos de tensión recuerda disparar a las partes vitales del cuerpo de tus enemigos.

Guitar Hero: Warriors of Rock

Activision **Wii**

Volviendo a los orígenes del éxito

La franquicia **Guitar Hero** dio un giro a los títulos musicales, realmente ha sido un fenómeno, pero también es cierto que después de la tercera entrega los ritmos que acompañaron a cada versión fueron bajando su estilo, del Rock al Pop, lo que a muchos aficionados no les agradó, sobre todo después de ver **Band Hero**. Ante tal situación, los programadores quieren compensar a sus fieles seguidores, regresando este juego a sus raíces.

Los temas que estarán incluidos en **Guitar Hero: Warriors of Rock** serán más de 90, la selección más grande en toda la serie, incluyendo artistas y grupos como Black Sabbath, Muse, Slipknot, Megadeht y Kiss, por lo que en cuanto variedad será simplemente insuperable. Se espera que la dificultad suba de nivel considerablemente, por lo que no nos extrañaría ver que fuera superada en ese sentido la mítica canción Through the Fire and Flames, perteneciente a **Guitar Hero III**.

Se ha integrado una nueva opción, **Quest Mode**, donde al avanzar en los retos que te pongan, conseguirás valiosos extras, como pueden serlo trajes para tus personajes o algunos instrumentos, aunque se dice que esta vez habrá varias sorpresas en ese sentido, por lo que para descubrirlas deberemos dedicarle mucho tiempo a cada una de las opciones de juego.

Si eras de los que pensaban que la serie había perdido su esencia tras las numerosas secuelas y entregas alternas como **Band Hero**, con esta nueva versión quedarás encantado debido a todas las opciones y temas que incluirá, ya que son para jugadores experimentados.

Como es tradición desde **World Tour**, tienes la posibilidad de tocar solo o bien con tus amigos, cada quien en un instrumento distinto, ya sea guitarra, batería, bajo o incluso cantando usando un micrófono; lo interesante del asunto es que Activision presentó una nueva guitarra en la que podremos intercambiar las piezas que la componen para lograr una imagen más acorde con lo que queremos; no se ha comentado que modelos estarán disponibles o si contaremos con dicha cualidad en Wii, pero es una muestra clara de que desean llevar la franquicia a un nuevo nivel.

El juego estará listo antes de que termine el año, lo que representa buenas noticias para todos sus seguidores, pues se espera que marque un antes y un después en la serie; confiamos en que así sea, tiene todo para volverse un clásico del género y de la consola.



Cómo siempre, la presentación antes del concierto será espectacular, justo como pasa en la vida real.

En este momento, cada compañía está haciendo una apuesta por cautivar o reconquistar diversos sectores del público; por su parte, **Rock Band** piensa en añadir un nuevo elemento a los instrumentos, como lo es el teclado, con lo que piensa complementar la expriencia de juego además de poder agregar un nuevo jugador a la banda; por su parte, Activision, tras dos años en los que ha intentado agregar a su serie temas de tiempos más actuales, ahora ha optado por regresar a la fórmula original, es decir, canciones clásicas del Rock con un nivel de dificultad que en verdad te pondrá a practicar bastante si es que deseas obtener buenas puntuaciones. ¿Con cuál de las dos propuestas te vas a quedar para este fin de año?



Cada personaje ofrece un estilo distinto a la interpretación, juega con todos para conocerlos a fondo.

En el estilo visual también se nota una clara evolución, con mejores texturas en los modelos de los personajes, los cuales por cierto, cambiarán de aspecto durante el concierto, despertando al animal que llevan dentro; una gran idea de Activision.



El estilo de juego no cambia, pero si lo hace la dificultad en cada una de las canciones.



Para este fin de año la competencia en géneros musicales volverá a estar muy peleada.

Just Dance 2

Ubisoft **Wii**

La diversión no para mientras no dejes de bailar

Nos imaginamos que en este momento debes estarte preguntando ¿**Just Dance 2**? ¿Pues cuándo salió el primero? Siendo honestos la verdad es que el primer título apareció sin mucha pena ni gloria, no porque sea malo, ya que es un concepto bastante divertido, más bien debido a que en el catálogo del sistema encontrábamos nombres mucho más pesados.

La premisa del juego es muy simple, bailar al ritmo de las canciones que se han incluido, lo cual se logra moviendo el Wiimote en la posición que nos indiquen en pantalla; los programadores sabían que de fallar en el aspecto de la interpretación estaríamos ante otro caos como el visto en **Boogie**, por lo que han puesto especial atención a ese detalle.

Reacciona muy bien a todas nuestras indicaciones, pero lo mejor es que contrario a lo que ocurre con otros títulos de baile como **Dance Dance Revolution**, bailar no es nada complicado, no tienes que hacerte bolas viendo un mar de flechas en pantalla, simplemente agitas los controles y listo, lo demás te toca a ti para complementar la rutina. Se espera que esté listo antes de que termine el año; desde ahora te decimos que será una grata sorpresa, que superará por mucho a la primera parte, permitiendo que ahora sí, esperes una tercera entrega.







Bailar nunca fue tan divertido;, con ayuda del Wiimote lograrás movimientos que te mantendrán en la pista por siempre.

Legends of the Guardians the Owls of Ga´hoole: The Videogame

Warner Bros. Interactive Entertaiment **Nintendo DS**

El destino siempre nos guarda sorpresas

Este año se estrenarán varias películas de animación, una de las más recomendables será **Legends of the Guardians the Owls of Ga´hoole**, producida por Warner Bros. Como debes estar imaginando, tendrá adaptación a videojuego, la cual aparecerá para Nintendo DS, con la que se espera otorgar un valioso extra a las personas que disfruten la cinta.

Todo se centra en **Soren**, un búho que no hace otra cosa más que pensar en conocer a una élite de guerreros de su clase. Parecía que su vida transcurriría sin mayores sobresaltos, pero de la noche a la mañana se ve envuelto en una misión con el grupo de sus sueños, sin embargo, los peligros lo acecharán constantemente.

En la versión para Nintendo DS, se usará la pantalla superior como un radar, mientras que en la táctil podrás ver toda la acción además de interactuar con tu entorno; por obvias razones la mayoría de misiones serán aéreas, pero no por esto se pierde originalidad, ya que cada una tiene diferentes objetivos y enemigos. Su estreno se espera para finales de este mes, así que es mejor que lo anotes en tu lista de espera.



Aunque pareciera que está enfocado a los pequeños jugadores, este título será capaz de mantener entretenido a todo tipo de persona gracias a que contará con una gran historia.



Contarás con un radar en pantalla que te va a permtir conocer tu ubicación exacta dentro de la escena que recorras.



Kingdom Hearts 3D

Square Enix **Nintendo 3DS**

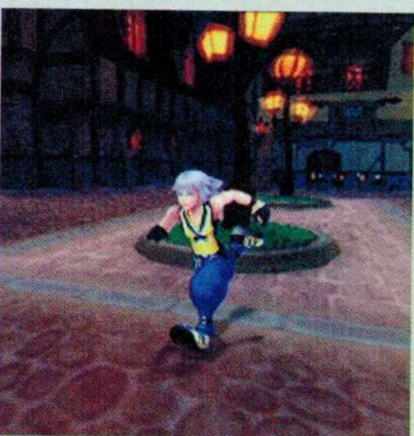
Bienvenido al mundo de la fantasía

Durante la conferencia de Nintendo se dieron varios nombres de títulos en desarrollo para el nuevo Nintendo 3DS, de los cuales uno de los que más emoción causó fue el de **Kingdom Hearts**, esa saga de Square Enix que ha demostrado que un RPG no requiere de los clásicos protagonistas como gladiadores, reyes o príncipes para ser bueno, usando como personajes centrales a **Mickey**, **Donald** y compañía, que han conseguido historias memorables.

Como es costumbre en este tipo de anuncios, Square Enix no ha comentado algo acerca del argumento, aunque por las imágenes podemos ver que **Sora** seguirá teniendo el papel principal, aunque no descartamos que aparezcan nuevos personajes, es más, es casi seguro que así sea, aquí lo relevante será conocer sus intenciones así como sus poderes especiales.







Como en todo RPG, las ciudades que visitarás estarán llenas de secretos que debes descubrir si es que quieres llegar al fondo del misterio.

El *gameplay* de la última entrega para Nintendo DS era simplemente espectacular, te permitía crear combos variados utilizando armas o ítems, pero hay que recordar que en la entrega para Game Boy Advance, se usaba un sistema de batalla a base de cartas, por lo que intentar apostar en este momento por lo que veremos en esta nueva versión sería muy arriesgado, considerando que los programadores cuidarán demasiado la frescura que caracteriza a esta serie.

Claro está que el efecto 3D jugará un papel importante en el progreso de tu aventura, con ilusiones y acertijos que te jugarán en contra. No se hizo mención de ella, pero la pantalla táctil tiene que ser básica en algunas funciones del *gameplay*, como por ejemplo para seleccionar ataques o personalizar a los integrantes de nuestro equipo.

El nombre **Kingdom Harts 3D** no es definitivo, por lo que no sería raro que pronto se le agregue un título; esperamos contar con más detalles en próximos números, por que puede que desde ahora sea ya el capítulo más esperado de toda la franquicia.

Por años esta serie se ha mantenido en lo más alto de la industria, todo gracias a un *gameplay* innovador y a la manera en como logra mezclar el mundo real como el de Disney, simplemente maravillosa.



Lost in Shadow

Hudson Soft **Wii**

Jamás te despegues de tu sombra

Muchas veces vemos juegos "clonados" de grandes éxitos, copian la fórmula y esperan a tener al menos la mitad del éxito que obtuvo el original, sin darse cuenta que lo único que están haciendo es saturar el mercado... pero bueno, también existen propuestas potenciadas por las consolas de Nintendo, en este caso el Wii, ya que Hudson se encuentra preparando **Lost in Shadow**, un título que sale de lo convencional.

En esta aventura controlaremos no al protagonista como tal, sino que sólo veremos su sombra mostrarse en el fondo de los escenarios y deberemos conducirla de manera correcta, saltando obstáculos, venciendo enemigos, resolviendo *puzzles*, en fin, los retos se mantendrán constantes durante todos los recorridos probando nuestra habilidad.

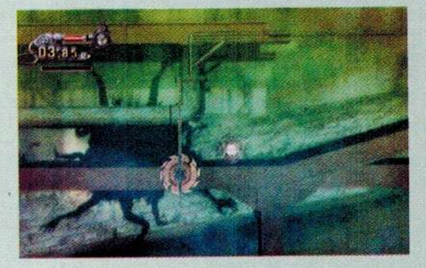
Obviamente el estilo gráfico es impecable, Hudson ha llegado muy lejos con este título, el cual estamos seguros va a ser de los grandes lanzamientos para este año; ojalá que más compañías se arriesgaran buscando sobresalir, esta es una clara muestra de que se puede.

De todos los conceptos que se han mostrado en los últimos meses, el que nos ha presentado Hudson Soft es uno de los más prometedores.



Para que puedas librar los obstáculos sin problemas, debes fijarte muy bien en la estructura de la zona, ya que así podrás anticiparte a todos los movimientos de los enemigos.





Pac-Man Party

Namco Bandai **Wii**

La verdadera competencia con los fantasmas comienza aquí

Pac-Man es todo un icono de la industria, lo que lo ha llevado a participar en varios géneros diferentes, desde aventuras hasta carreras, a los que ahora hay que sumar uno más, el de los juegos *party*. Así es, Namco Bandai nos tiene preparada la aparición de su personaje estrella en un título para toda la familia.

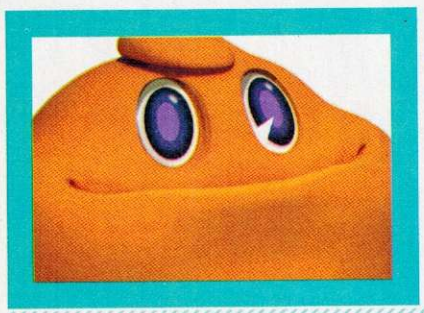
Se trata de un juego de tablero al igual que **Mario Party**, solamente que aquí usarás a los personajes de esta serie, como lo son **Pac-Man**, **Clyde** y **Blinky**, con los que deberás participar en minijuegos muy divertidos en los que el Wiimote será fundamental para completarlos; puede ser que necesites apuntar a la pantalla para terminar con algunos globos o bien simular que es un bate de béisbol.

Como es normal, si lo juegas solo puede ser que te aburra en poco tiempo, pero si lo haces con tres más de tus amigos, seguro que la fiesta se puede extender por varias horas, además, si te gusta romper récords, podrás hacerlo en todas las actividades que se han incluido; así que si tú eres uno de los muchos jugadores que han esperado con ansias **Mario Party 9**, este título puede representar un respiro o un buen pretexto para variar en las retas.



Al igual que en otros juegos de este estilo, conservar un buen ritmo es vital para terminar en primer lugar.







Estarán presentes todos los personajes clásicos del universo del "come píldoras", pero además se integrarán nuevos elementos.

Metal Gear Solid

Konami **Nintendo 3DS**

Conoce el pasado de Solid Snake

No podemos negar que uno de los juegos que más emociones provocaron en la conferencia de Nintendo y durante el resto de la Electronic Entertainment Expo fue **Metal Gear Solid: Snake Eater** para Nintendo 3DS, su calidad gráfica y la apreciación del potencial tridimensional volverá a esta exitosa franquicia en un rotundo éxito que próximamente veremos y podremos jugar. El mismo Kojima ha comentado que la función tridimensional y las nuevas capacidades de la consola brindarán resultados superiores y mejores oportunidades para, en el caso de **Metal Gear**, disfrutar el entorno boscoso y la posibilidad de tener una mejor perspectiva en el momento de realizar las actividades de escondite y búsqueda de elementos del juego (ítems, armas, municiones).

De la historia no se ha comentado mucho, sin embargo, se presenta como **"Snake Eater"**, lo que hace referencia a la tercera entrega de la saga en donde se muestra una intensa batalla entre **Snake** y **The Boss**, su antigua mentora y de quien aprenderá muchas de las artes del combate e infiltración que lo han hecho famoso. Pero no creas que se trata de **"Solid Snake"** que seguramente viste en la versión de **Metal Gear** de Nintendo GameCube, pues esto ocurre tiempo antes y, de hecho, el protagonista de esta próxima aventura para Nintendo 3DS es el renombrado **Big Boss**, rango recibido luego de lograr una de las misiones más complicadas en su carrera militar y, a su vez, es de quien tomaron el ADN para crear a ocho soldados perfectos de los cuales sólo sobrevivieron tres: **Solid Snake**, **Liquid Snake** y **Solidous Snake**.





Snake deberá infiltrarse en los rincones más profundos de la selva para encontrar y enfrentar a su mentora, **The Boss**. Todo esto en la próxima aventura portátil para Nintendo 3DS.







Sin lugar a dudas, **Metal Gear Solid** será uno de los títulos más vendidos en el nuevo Nintendo 3DS, no sólo por la intensidad de la historia, sino por lo bien que están desarrollando las características tridimensionales y, sobre todo, por lo maravilloso que lucen los gráficos, realmente sentirás un cambio evolutivo de lo que se puede observar en las versiones actuales de sistemas portátiles de Nintendo. Por supuesto, en cuanto tengamos más información sobre este título te la haremos legar a través de cualquiera de nuestros medios de comunicación, así que mantente pendiente, porque aún falta mucho por decir sobre **MGS**.

NBA Jam

Electronic Arts **Wii**

¡Vuelve la adrenalina del deporte ráfaga!

En la época del Super Nintendo el basquetbol vivía sus mejores años, y no era para menos, pues podíamos disfrutar de verdaderas estrellas sobre la duela, Michael Jordan, Charles Barkley, John Starks y Patrick Ewing entre otros, por lo que las adaptaciones a videojuego de este deporte no se hicieron esperar, por ejemplo tenemos la serie **NBA Live** de EA, sin embargo, ninguna se comparaba con **NBA Jam**.

El secreto de su éxito era sencillo, se olvidaron de las reglas tradicionales del deporte para ofrecer una experiencia trepidante; no exageramos al decir que a pesar de su corte, superaba en diversión a otro tipo de juegos más completos o de deportes más populares. Por situaciones extrañas no tuvo más adaptaciones a consolas caseras; tuvieron que pasar muchos años para verlo en Nintendo 64, pero algo se había perdido en el traslado, carecía de ritmo y opciones.

Por tal motivo, estamos felices de que Electronic Arts haya recuperado del olvido esta serie y la lleve de forma exclusiva a Wii, consola en la que dará mucho de qué hablar. Las reglas en esta entrega no cambiarán mucho de las entregas de SNES, es decir, podrás seleccionar a dos jugadores de los equipos de la NBA y enfrentarte ya sea a un amigo en partido amistoso o bien participar en un torneo largo.





Lo mejor de este juego, además de la gran cantidad de efectos visuales que podremos disfrutar, está en la modalidad para cuatro jugadores de manera simultánea sobre la duela. Realmente se extrañaba este tipo de juegos, ya que en fechas recientes se enfocaban solamente en un jugador, dejando de lado este tipo de opciones que enriquecen bastante la experiencia de juego.

Las jugadas de fantasía están a la orden del día, clavadas, tiros de tres puntos, bloqueos, devoluciones de espaldas, todo lo que has soñado realizar en un partido; ahora bien, viene la parte interesante, para recuperar el balón no creas que debes realizar una marca excelente para medir el momento justo del manotazo, no, bastará con que empujes al rival; no te preocupes, no te marcarán falta, todo se vale.

NBA Jam ha regresado y lo ha hecho por la puerta grande, no sólo mantiene viva toda la magia del original, sino que al mismo tiempo utiliza las ventajas técnicas de Wii para aderezar una experiencia que si no conocías, te podemos garantizar que ahora amarás; no querrás soltar el control jamás. Ve reuniendo a tus amigos, porque antes de que termine este 2010 volverás a decir He's on fire!







Okamiden

Capcom **Nintendo DS**

Cambia al mundo con tu *Stylus*

Capcom, a través del talentoso estudio Clover, nos regaló una de las obras más recordadas de los últimos años debido a su nivel artístico, nos referimos a **Okami**, título en donde controlábamos a una diosa con forma canina la cual era ayudada por una especie de pincel mágico para modificar las condiciones de la pantalla, parece simple, pero lo cierto es que brindaba posibilidades infinitas.

La gran aceptación que tuvo en Wii (donde el Wiimote funcionaba como pincel), obligó a Capcom a plantear una adaptación para Nintendo DS, la cual fue anunciada hace poco más de un año, pero es hasta ahora que se confirma totalmente su aparición en nuestro continente.

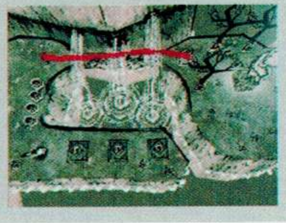
En el juego conoceremos a **Sayuka**, quien tiene poder sobre **Chibiterasu**, quien será el compañero cuadrúpedo que tendrás en esa ocasión. Juntos recorrerán varios mundos intentando restablecer el orden que alguna vez existió, para ello podrás saltar, correr, ocultarte, en fin, todos los movimientos básicos que exige un buen juego de aventura.

La parte del *gameplay* es completada con la pantalla táctil y el *Stylus*, con los que puedes atacar a tus enemigos con tan sólo señalarlos en la pantalla, ya dependiendo del movimiento que hagas será el efecto que obtengas, pero cabe mencionar que además de esto, también te servirá para que alteres el escenario para tu beneficio, ya sea cortando árboles, piedras u otros elementos que se encuentren cerca.















A pesar de que la primera entrega para Wii fue excelente, creemos que esta parte podría superarla gracias a que se ha desarrollado desde cero para Nintendo DS, de manera que se aprovecharán al máximo las capacidades de la consola táctil.



Pocos juegos tiene el mismo aspecto gráfico que este trabajo de Capcom, puedes apreciarlo en las fotos; no se han conformado con realizar algo parecido a lo visto en Wii, incluso dieron un giro al estilo logrando dotar de vida cada persona y elemento a tu paso; todo se mueve con una naturalidad asombrosa, logrando una conjunción perfecta con la música.

Capcom ha concedido una secuela que teníamos años esperando, pero lo que debemos agradecer es que sea para Nintendo DS, una consola que tiene lo necesario para que **Okamiden** se vuelva un fenómeno; hace años, cuando se anunció por primera vez **Okami**, todo apuntaba a que sería para NDS, pero no fue así, sin embargo, estaba pintada su aparición.

Professor Layton And The Mask of the Miracle

Nintendo **Nintendo 3DS**

Una aventura como ninguna otra nos espera



Esta serie se ha vuelto tan popular que no nos extraña que desde ahora se haya anunciado un nuevo capítulo para el Nintendo 3DS.

Es sorprendente la manera en como **Professor Layton** se ha convertido en una serie tan exitosa en poco tiempo, pero sabemos bien el porqué, su *gameplay* es un verdadero manantial en un desierto de monotonía, no se trata de hacer combos o disparar a lo largo de laberintos, para pasar necesitas pensar, analizar cada detalle y actuar de manera lógica; si has jugado las versiones que han salido para Nintendo DS seguro estarás de acuerdo con nosotros al decir que se encuentra sin problemas entre las mejores ofertas para la consola y que incluso puede superar sin problemas a títulos para consolas caseras.

No se trata solamente de resolver *puzzles* al estilo tradicional, es decir, no vas a dar diez vueltas a una caja hasta que embone en la pared para obtener una llave, más bien los acertijos son parecidos a los problemas que encontrarías en un examen de lógica.

Trazar mapas, hacer cuentas, jugar con los elementos del escenario son sólo algunas de las acciones que tendrás que realizar en este nuevo capítulo destinado de manera exclusiva para Nintendo 3DS. El *Stylus* será tu herramienta principal para trabajar, aunque debes apoyarte en lo que observes en pantalla, situación que será aprovechada para jugarte alguna que otra broma gracias al efecto 3D de la pantalla superior.
Como casi todos los juegos para 3DS, no se revelaron muchos aspectos de la trama, pero al parecer seguirá apareciendo **Luke** como compañero de **Layton**, así que no se te olvide prestar atención a todos sus diálogos, nunca se sabe cuándo vaya a revelar algún dato importante para poder avanzar.

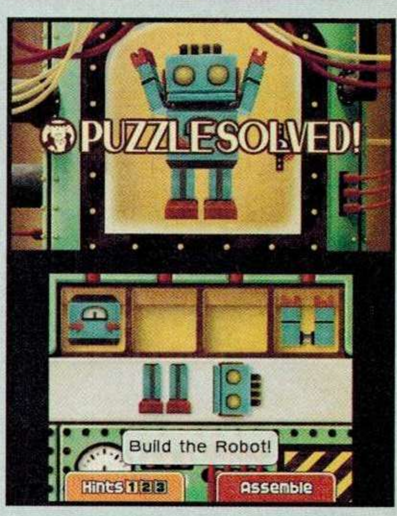
Lo mejor de los juegos de **Professor Layton**, es que nos obligan a pensar y realizar varios planes para poder encontrar la solución a los problemas o acertijos que se nos presenten, volviéndolo sorprendentemente adictivo, si no lo has jugado, te recomendamos que conozcas las versiones de NDS.

Level-5, que son los desarrolladores del juego, están mostrando una clara evolución de la serie; no se trata solamente de que la introducción aparezca en formato 3D, sino de aprovechar ese efecto para generarnos nuevas sensaciones. **Mask of the Miracle** será una gran versión, esperemos que su éxito sea tal que las películas basadas en este personaje pronto lleguen a América.

¿Cuál será el nuevo reto que afrontarán nuestros héroes? esperamos pronto conocer todos los detalles.







Resident Evil: Revelations

Capcom **Nintendo 3DS**

El terror tiene una nueva cara

Resident Evil lleva más de una década en el mercado, con capítulos verdaderamente magníficos como lo son **Resident Evil 2** y **Resident Evil 4**, entregas que fueron puntos de inflexión para la serie, que rediseñaron el concepto de terror en un videojuego. Capcom sabe bien que si desea que la saga se mantenga fresca necesita aprovechar los recursos de cada nueva consola, por lo que no lo ha pensado dos veces para anunciar **Resident Evil: Revelations** para Nintendo 3DS.

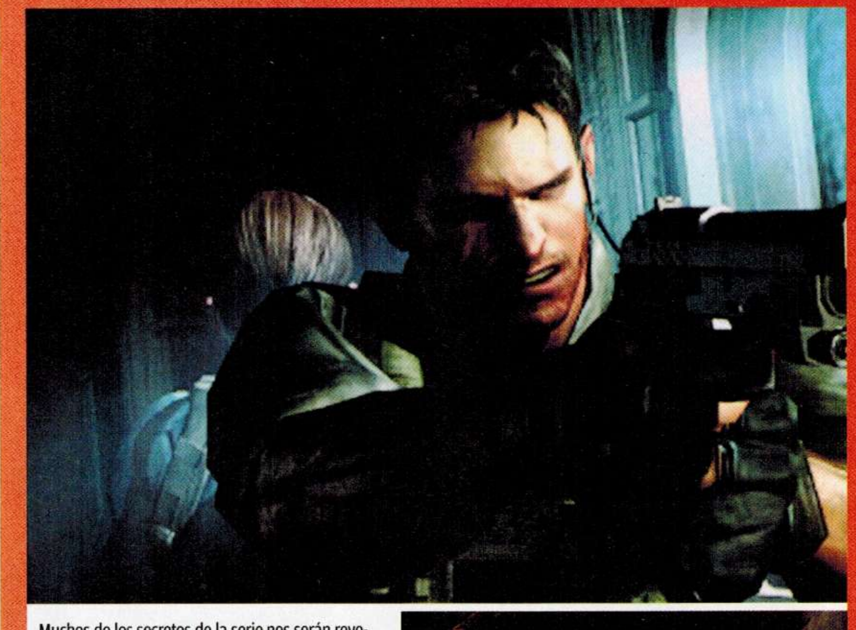
Este título será exclusivo de la consola y formará parte de los hechos que se vieron en **Resident evil 5**, de hecho en los videos que han mostrado se puede apreciar a **Jill Valentine** y a **Chris Redfield** como protagonistas, aunque aparecen algunos indicios de que **Wesker** también formaría parte crucial de la trama.

En el *gameplay* no hay nada seguro aún, pero se espera que sea una aventura con el estilo tradicional de tercera persona, poniendo énfasis en los efectos en 3D para incrementar la sensación de misterio y terror en cada uno de los pasadizos que recorrerás o bien cuando enfrentes a los enemigos finales. Sería muy interesante que se aprovecharan estas ventajas visuales para la resolución de acertijos, no dudamos que ya estén trabajando en ello.

Sobre la pantalla táctil no se dieron detalles, pero al igual que con **Resident Evil DS**, seguro que tendrá alguna utilidad más allá de representar el mapa de la zona; acertijos y ataques irían muy bien en esta parte del sistema, incluso hasta el uso de la cámara... pero ya nos estamos adelantando mucho; lo mejor será esperar a que Capcom revele más información o un nuevo trailer, aunque junto con **Metal Gear 3D**, es de lo mejor que se vio para esta consola.

Todo parece indicar que **Chris** y **Jill** serán los personajes principales en esta nueva obra, pero seguramente Capcom nos prepara alguna sorpresa, ya sea con los personajes o con los giros que tomará el argumento en **Revelations.**





Muchos de los secretos de la serie nos serán revelados en este capítulo exclusivo.





Se nota que no será un capítulo más, sino que los programadores desean se vuelva un indispensable en el catálogo y sobre todo en la línea argumental de la serie, la cual, como es normal, tiene algunos huecos que se espera queden cubiertos con **Revelations**.



El trabajo gráfico es impecable, se nota en las secuencias de video que prepararon para mostrar los avances que llevan en el proyecto, no dudamos que se vaya a convertir en uno de los mejores juegos del sistema.

Ridge Racer 3DS

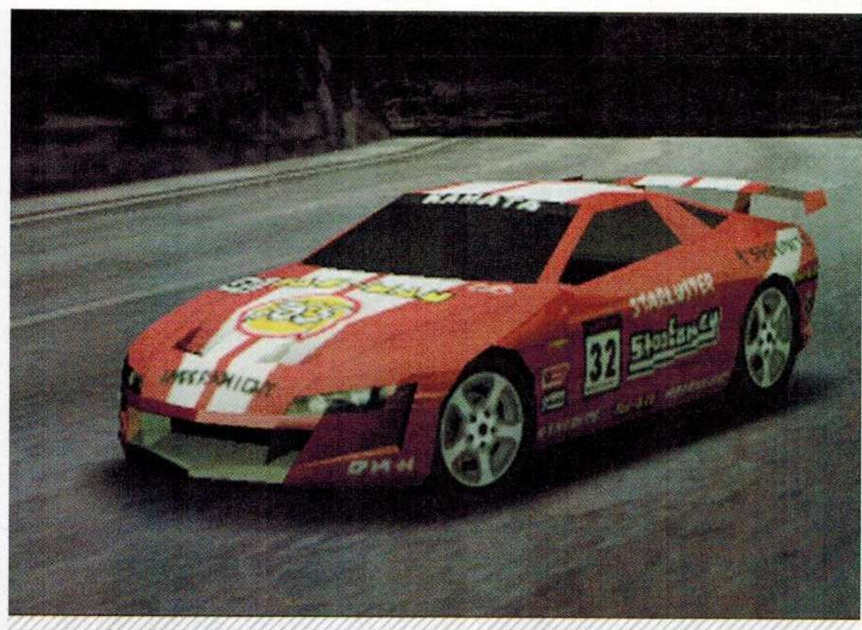
Namco Bandai **Nintendo 3DS**

Tu único rival será el límite de velocidad

Existen varias series de juegos de carreras en el mercado, pero pocas con el nivel de calidad que posee **Ridge Racer**, que por fortuna hemos podido disfrutar tanto en Nintendo 64 como en Nintendo DS con grandes adaptaciones del concepto. El objetivo, como es lógico, será cruzar la meta antes que alguien más, pero para ello no debes dejar el botón presionado por cinco minutos mientras das vueltas, debes estar pendiente de cada curva.

Si intentas dar una vuelta con la velocidad que llevas en la recta, vas a terminar rebotando como pelota en las contenciones, lo que debes hacer en esos momentos es al mismo tiempo que dejas de acelerar, frenar y dar un giro rápido, de manera que tu auto se patine al entrar a la curva, después sólo tienes que acelerar y listo, podrás seguir tu camino sin problemas.

Ahora bien, lo anterior no se sabe si se va a realizar con el Pad o bien si será con la pantalla táctil, por que es casi seguro que se agregarán nuevas cualidades al *gameplay*. Al ser un título de carreras, se espera que la sensación de velocidad junto con el 3D logren efectos nunca antes vistos; Namco Bandai sabe que tiene la posibilidad de recrear su serie y no la va a dejar pasar.



Los autos ya lucen de maravilla, con gran nivel de detalle, no imaginamos que existirán varios modelos que variarán en velocidad y estabilidad, ya dependerá de tu estilo de juego la selección de ellos.





Todos agradecemos el regreso de esta gran serie de Namco.





En cuanto a los autos, no se sabe la cantidad exacta con la que vayamos a contar, tampoco el número de pistas, pero confiamos en que los programadores nos sorprendan; lo que sí sería genial que incluyera, sería a la modelo virtual **Reiko Nagase**, que por años fuera la imagen oficial de **Ridge Racer**, estamos seguros que muchos de sus fans estarían felices de verla de nuevo antes y después de las carreras para motivarse.

Confiamos en que el Nintendo 3DS pueda dar a **Ridge Racer** la frescura que necesita para volver a los primeros planos de los títulos de carreras, por lo pronto, podemos comentar que van por muy buen camino, aún tienen meses por delante para desarrollarlo y dejarnos gratamente sorprendidos.

En las versiones anteriores de este título, en las pistas podíamos ver imágenes de otras series de la compañía, como por ejemplo **Pac-Man**, esperamos que no se hayan olvidado de este tipo de detalles en esta entrega para N3DS.

Rock Band 3

MTV Games **Nintendo DS**

No pierdas el ritmo ni saliendo de tu casa

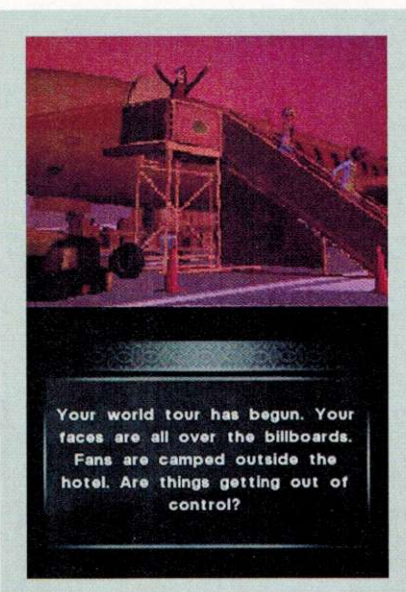
La exitosa serie **Rock Band 3** llega al Nintendo DS con su tercer capítulo, en el que nos propondrán una forma de juego diferente, al menos para los títulos musicales en consolas portátiles. Su fecha de lanzamiento es para finales de este año, así que ya está prácticamente terminado, por lo que podremos comentarte varios de sus detalles importantes.

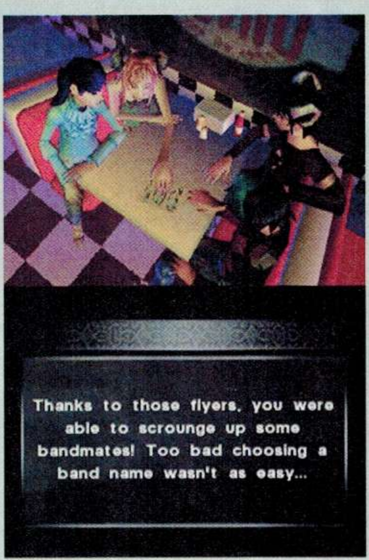
Se rumoró por mucho tiempo que esta versión iba a tener algún tipo de periférico al estilo de **Guitar Hero**, pero no ha sido así, para jugar **Rock Band** en tu Nintendo DS, sólo debes presionar los botones adecuados al ritmo de la música y en el orden que te lo estén indicando en pantalla. A pesar de que en un inicio pareciera que le resta realismo, no es así, todo lo contrario, se logra un buen nivel de dificultad y diversión, una mezcla perfecta.

Para que la fiesta no pare ni un segundo se han incluido un total de 25 temas de las bandas y cantantes más famosos de épocas diferentes de la música, así que en ese sentido podrás dar variedad a tus interpretaciones, en las cuales puedes elegir si tocas bajo, guitarra, batería o si cantas; lógicamente que todo cambiará dependiendo el instrumento que elijas, ya que hay temas en los que por ejemplo, la guitarra puede tener combinaciones más complejas que en la batería.



La dificultad del juego dependerá no sólo de la canción que selecciones, sino que también tendrá mucho que ver el instrumento que elijas, ya que en muchos casos, algunos tienen ventaja sobre otros.

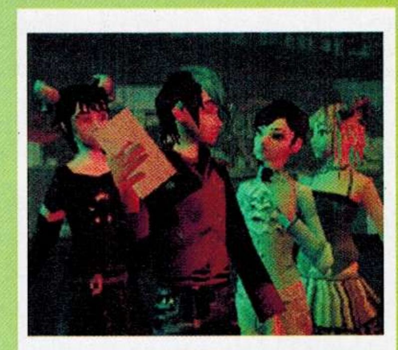






Claro está que además cuenta con varios modos de juego, como el clásico de carrera y los excelentes *multiplayer*, donde no sólo puedes retar a uno de tus amigos, sino que si lo deseas puedes tocar junto con tres personas más, cada una controlando un instrumento, lo cual a pesar del tamaño del Nintendo DS, las melodías se escucha de manera extraordinaria las melodías, por cierto, en ese sentido los audífonos te los recomendamos solamente si juegas en solitario, de otro modo no sentirás unión con tu banda, es decir, con tus amigos.

Se tuvo que esperar bastante por esta tercera parte, pero ha valido la pena, en unos meses se volverá de tus títulos favoritos por su gran mecánica de juego y entretenidas animaciones, esperemos para ver si Activision responde.





El teclado ya aparece en esta versión portátil de la popular franquicia musical, dando un toque de frescura a las interpretaciones del grupo.

Rock Band no quiso seguir la línea trazada por **Guitar Hero**, han decidido probar fortuna con un estilo más libre y sencillo, con el que esperan seguir transmitiendo la misma emoción que la versión casera, situación que, por lo que vimos, lograrán sin problemas.

Rune Factory 3: A Fantasy Harvest Moon

Natsume **Nintendo DS**

En busca de una vida más intensa

Harvest Moon siempre ha sido una franquicia ejemplar, basada en un concepto simple pero llevado a un nivel de detalle inmenso, no se trata de cuidar una granja, sino de hacer tu vida, pero varios jugadores demandaban mayor acción al mismo tiempo que una historia un poco más compleja, la respuesta por parte de Natsume no se hizo esperar y nos entregaron **Rune Factory**, un RPG como pocos que viene por su tercer capítulo.

En este título debes de convivir con los habitantes del pueblo y cuidar tu hogar, tal como en cualquier otro **Harvest Moon**, pero lo interesante está en que además tienes que cumplir cierta misiones para terminar con enemigos molestos que acechan la zona. Para ello contarás con diferentes tipos de armas y ataques que eliges en la pantalla táctil; resultaba realmente divertido planear tus estrategias, pero ahora lo será más debido a que puedes ingresar personajes extra a tu equipo para vivir la aventura, sin duda una opción que incrementará la vida de la obra.



El diseño de los personajes también ha cambiado, ahora aparentan una imagen madura.

© Natsume

Las pantallas de la consola no sólo te servirán para poder seleccionar elementos de tu inventario durante la aventura, ya que en diversas ocasiones, te van a mostrar un mapa con el que podrás visualizar toda la zona, ver el camino que has recorrido y ubicar rápidamente los sitios de interés.

Otra de las mejoras que se comentan, está en que el protagonista tendrá la cualidad de transformarse en una bestia para causar mayor daño en las batallas; no se sabe si será con alguna poción o alcanzando cierto grado de experiencia pero modificará tu manera de entender los enfrentamientos; será un arma secreta.

Si pensabas que con este título estarías jugando solo, estás en un error, se ha agregado una modalidad para que juegues en equipo con tres de tus amigos en misiones específicas, más o menos como lo visto en **Final Fantasy Chronicles**, pero aquí se darán más libertades al momento de atacar. Su salida se espera en los próximos meses, así que mantente pendiente de nuestras noticias.







Si pensabas que la mayor responsabilidad que tenías era cuidar tu granja, estás equivocado, ahora a esa actividad tendrás que agregar una faceta de héroe, con la que tendrás que salvar a tu pequeño pueblo de una gran amenaza que se acerca.

Samurai Warriors 3D

Tecmo Koei **Nintendo 3DS**

Defiende tus ideales con ayuda de una espada

Hace poco pensar que **Samurai Warriors** podría llegar a América era un simple sueño, ya que a pesar de que en Japón es todo un éxito, sus creadores no habían mirado hacia este lado del planeta, sino hasta hace poco, que se dio la noticia de que la tercera entrega aparecería para Wii a lo largo de este año. Pues bien, al parecer desean apoyar el concepto con grandes obras, ya que para Nintendo 3DS tendremos **Samurai Warriors 3D**.

Gráficamente el título luce extraordinario, tanto en los niveles que se han creado como en los cinemas *Full Motion Video*, que son para quedarse con la boca abierta; la sensación de 3D que se generará va a dar un nuevo sentido a las misiones y a las batallas, que son el punto central de **Samurai Warrriors**.

En esta serie se acostumbra cruzar largos escenarios repletos de enemigos que debes poner en su lugar si es que deseas cumplir tu objetivo, para ellos puedes usar tu espada y ciertos ataques especiales que vuelven muy llamativos los encuentros, sobre todo por la gran cantidad de efectos de luz que se desencadenan, a lo que ahora debemos agregarles la profundidad de la tercera dimensión.

Aunque al inicio parece un juego en el que debes simplemente eliminar a los enemigos sin importar la forma, al avanzar te darás cuenta que gracias a las técnicas y movimientos secretos con los que cuenta tu personaje, puedes darle variedad a tus ataques y combos, siempre analizando la situación antes de comenzar.



Esperamos que este título sea uno de los más espectaculares de la plataforma, el equipo de desarrollo tiene ya mucha experiencia.



Por lo que se ha mostrado hasta ahora, en la pantalla inferior verás el objetivo que tendrás para cada misión, como el derrotar a cierta cantidad de enemigos dentro de un tiempo límite, pero creemos que en la versión final tendremos acceso a otro tipo de información como mapas o tal vez movimientos secretos que vuelvan ágil la aventura.

Samurari Warriors es una gran serie que esperemos despegue en nuestro continente, tiene todo para hacerlo, seguro que los desarrolladores son conscientes de ello y nos brindarán una gran entrega. Obviamente no tiene fecha de lanzamiento disponible (vaya que nos hacen sufrir en ese sentido); por lo pronto lo único que nos queda por hacer es esperar disfrutando los juegos para Wii y NDS que están por aparecer.

Sonic Colors

Sega Wii

Agregando color a tu vida

Todos sabemos que **Sonic** no ha tenido mucha suerte desde que dio el salto al mundo de los juegos en 3D; honestamente no son títulos malos, pero no han tenido la misma respuesta que sus aventuras en 2D, que hasta la fecha son las que mejores dividendos le han dado a la compañía además de que ha mantenido la popularidad del erizo intacta. Con **Sonic Colors** para Wii, Sega planea combinar lo mejor de ambos mundos, crear una aventura sin igual y que permita a su mascota, encontrar otra puerta para por fin conquistar el mundo poligonal.

La historia es la siguiente; una extraña nave con forma de parque de diversiones ha comenzado a volar sobre la isla donde viven **Sonic** y compañía, por lo que se dan a la tarea de investigar cuál es la situación. Poco después se dan cuenta de que una raza de extraterrestres con cualidades especiales ha sido secuestrada por el **Dr. Eggman** (quien seguro junto con **Bowser** visitan a un psicólogo para superar tantas derrotas), y así poder conquistar el mundo: tu objetivo es claro, impedirlo a toda costa.

Sonic está decidido, es la oportunidad que estaba esperando para poder brillar en el mundo de los juegos de plataformas en 3D; cuenta con una buena historia, un *gameplay* mejorado y el apoyo de la mejor consola de la presente genración, el Wii.



El erizo es la única esperanza de una extraña raza de seres del espacio para terminar con su conquistador,; ¿podrá **Sonic** con este cargo?

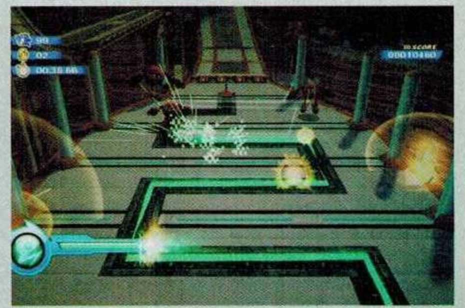


El juego se desarrolla en su totalidad en escenarios 3D, pero no necesariamente con libertad de movimiento, ya que en ocasiones la perspectiva que se te mostrará será la clásica lateral que conocemos desde el NES. Lo interesante está en que a pesar de que vas a correr a toda velocidad en ciertas partes, no será como en capítulos anteriores, donde podías estar mirando por la ventana mientras dejabas presionado el botón, ya que se te presentarán obstáculos que debes librar ya sea saltando o deteniéndote por completo para buscar una salida.

Sega no va a tolerar un error más con su personaje insignia, la fórmula que están empleando en esta ocasión creemos que es la correcta, se juega muy bien, aunque tal vez sería interesante que agregaran algunos movimientos especiales con base en el Wiimote, pero la mecánica principal está ya totalmente definida. **Sonic** esta a nada de cambiar su futuro en la única consola que le brinda las ventajas para hacerlo, el Wii; estaremos atentos a su regreso, sobre todo porque desde hace años este personaje tiene una deuda pendiente con sus fans.







En cada nivel, además de correr, habrá partes en las que tendrás que detenerte y pensar muy bien cada movimiento; sin duda es lo que le faltaba a estos juegos para poder competir en la nueva generación.

Super Scribblenauts

Warner Bros. Interactive Entertainment **Nintendo DS**

Imagina cómo puede ser tu mundo perfecto

El año pasado, durante la E3 se anunciaron muchas sorpresas, todos los reflectores apuntaban a **Mario Galaxy 2** y **Metroid Other M**, pero quien se llevó las palmas fue un título que llegó como desconocido al evento y salió como uno de los grandes ganadores, nos referimos a **Scribblenauts** para Nintendo DS, juego que gracias a su innovadora propuesta, se ha ganado una secuela que aparecerá en los próximos meses en el Nintendo DS.

El nombre de la obra será **Super Scribblenauts**, que seguirá la línea de su antecesor, es decir, escribir palabras de objetos en la pantalla táctil para que éstas aparezcan y nos ayuden a resolver los acertijos con los que nos encontremos, lo relevante está en que ahora podremos usar adjetivos para lograr un efecto más exacto o bien gracioso en las situaciones que afrontaremos en cada una de las misiones.

El protagonista sigue siendo **Maxwell**, quien con su libreta mágica nos mostrará que la imaginación es la mejor de nuestras herramientas; al mismo tiempo se agregarán opciones para editar nuestros propios *puzzles,* así que prepárate para seguir con la diversión de este título, el cual todos deseamos poder ver alguna vez en Wii por su innovador control.





Pocos son los juegos que tienen el potencial creativo de **Scribblenauts**; podríamos asegurar que es de lo mejor que se ha visto para consolas portátiles en toda la historia, esperamos se mantenga en esa línea por siempre.

Tom Clancy´s Ghost Recon

Ubisoft **Nintendo 3DS**

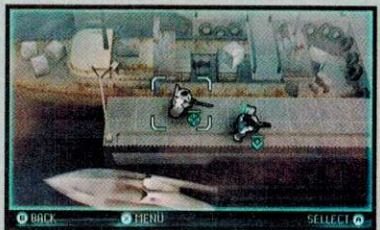
Tu destino está en tus manos... y en la pantalla

Todas las grandes compañías están apoyando a Nintendo 3DS de una manera sorprendente, no lo han pensado dos veces para lanzar sus franquicias más fuertes como es el caso de Ubisoft, quien se encuentra ya trabajando en una versión especial de **Ghost Recon**, que marcaría el debut de la serie en el género de la estrategia.

En la pantalla superior verás los escenarios que debes recorrer, todos con tropas enemigas esperando por ti; ahora bien, al ser un título de estrategia no vas a llegar disparando a todo lo que parezca ser un enemigo, lo primero que verás va a ser un piso cuadriculado que representa los espacios que ocuparán tus hombres y el enemigo, ya dependiendo la situación, debes moverlos de manera que tengan preferencia al momento de atacar.

Antes de entrar a cada escena, te van a comentar los objetivos de la misión para que no tengas problemas en comprender lo que se te pide. Respecto al control no se reveló la manera en como se va a disfrutar, pero una modalidad que permita el uso del *Stylus* debe ser incluida, es lo ideal para este tipo de obra como lo hemos visto en **Advance Wars** por ejemplo, aunque por otro lado, el Pad también serviría para algunas funciones extra.









Es la primera vez que esta serie llega al mundo de los juegos de estrategia, por lo que los desarrolladores desean dejar una muy buena imagen, así que estamos seguros que esta oferta será una de las mejores para el nuevo sistema.

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom **Nintendo 3DS**

¡Vuelve el rey de los juegos de pelea!

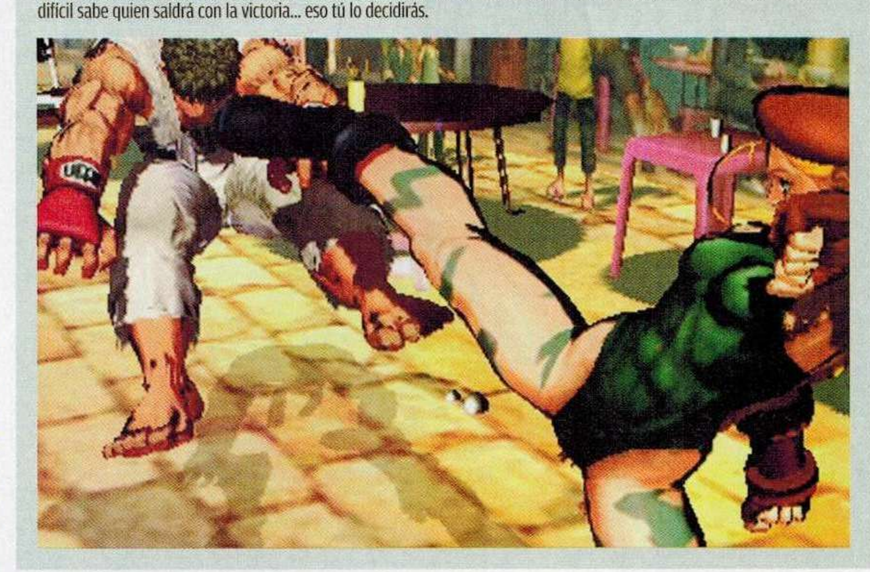
Han pasado muchos años desde la última adaptación de esta grandiosa serie a consolas de Nintendo, por lo que su regreso no pudo ser de mejor manera; no sólo se trata de **Street Fighter IV**, sino de la versión **Super**, que llegará a Nintendo 3DS cuando ésta se encuentre disponible en el mercado... así es, las retas, trabadas, combos y emoción volverán pero esta vez en 3D gracias a este sistema.

De momento no se han confirmado todos los personajes disponibles que aparecerán, aunque ya se han visto imágenes con **Guile**, **Ryu** y **Cammy**; ahora bien, es obvio intuir que también verán acción leyendas como **Ken**, **Blanka**, **M.Bison**, **Vega** y algunos de los nuevos retadores que surgieron a partir de la cuarta edición como **Yuri**, **El fuerte** y **Rufus**, pero esto se confirmará conforme avancen las semanas de desarrollo; seamos pacientes.

Tal vez se incluya alguna modalidad para jugar con ayuda de la pantalla táctil, pero consideramos que la principal tiene que hacer uso del *Pad* o del nuevo *Stick*, de otra forma los combos serán muy complicados de marcar, porque debemos tomar en cuenta movimientos como el **Ultra**, **Super** y el **Focus Attack**, que te permiten absorber el impacto de un golpe para contraatacar; es importante mencionar que tu energía se verá disminuida, pero se regenerará lentamente si no recibes golpes extra.



Una vez más estas dos leyendas de los videojuegos volverán a enfrentarse para proner a prueba sus habilidades, será difícil sabe quien saldrá con la victoria... eso tú lo decidirás.



Aunque no hay aún muchos detalles, no creemos que se trate de una simple adaptación de **Street Fighter IV**; pensamos que Capcom tendrá varias sorpresas en modos de juego y tal vez hasta en personajes, pero esto sólo lo conoceremos a medida que se acerque el lanzamiento de la consola, todos lo esperamos ansiosamente por lo que representa en el medio.



Gráficamente ha seguido el estilo impuesto por la versión de Arcadia, con trazos tipo acuarela en los movimientos especiales que los hacen ver espectaculares; respecto a los escenarios de momento no podemos decir mucho, ya que sólo se ha mostrado el de **Chun-Li** (otro dato más de los personajes que se van a incluir), por lo que no se puede apreciar si contarán con movimiento en sus estructuras o en los espectadores que se han incluido.





Street Fighter ha vuelto, Capcom planea compensarnos a los aficionados a los juegos de pelea con esta obra que todo parece indicar será la mejor opción para consolas portátiles que se haya creado de la franquicia, ¿incluirá opciones de juego en línea? Confiemos en que así sea, ya que sería un sueño hecho realidad, jugar en cualquier momento, en cualquier lugar gracias al Nintendo 3DS.

The Lord of The Rings: Aragorn´s Quest

Warner Bros **Wii**

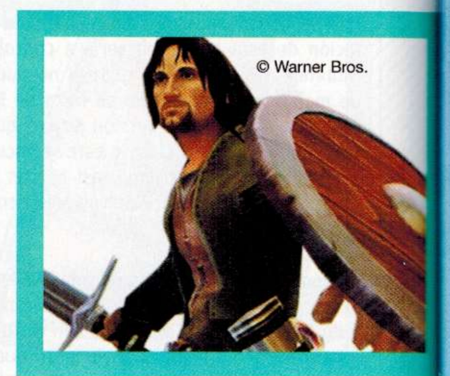
¡Prepárate para tu regreso a la tierra media!

Existen muchos personajes memorables en la historia de **El Señor de los Anillos**, como **Frodo**, **Gandalf** o Legolas, pero para muchos, **Aragorn** es el mejor de todos, al grado de que Warner Bros. nos ha preparado **The Lord of The Rings: Aragorn´s Quest**, título para Wii en el que conoceremos más de este héroe que se ganó a pulso su popularidad.

Para dar variedad a la historia que ya todos conocemos, además de momentos clave de la historia, se recrearán algunos únicos para enriquecer el argumento. La acción se mantendrá constante todo el tiempo, tendrás que vencer orcos y demás enemigos que intentarán impedir que llegues al trono que te pertenece.

Siempre contarás con tu espada y escudo para hacer frente a las dificultades, pero en escenas específicas como dentro de cuevas por ejemplo, podrás usar otros elementos como antorchas, que además de permitirte ver en la oscuridad, te servirán para atacar o alejar a las arañas gigantes que encontrarás en dichas locaciones.

Una de las mejores opciones que se ha incorporado a la edición de Wii, nos permitirá compartir la aventura con un segundo jugador, lo cual va más allá de aligerar el trabajo, se pueden crear algunas combinaciones y estrategias que te ayuden a derrotar a tus adversarios, todo dependerá del entendimiento que logres con tu compañero.



¿Cuál sería la combinación perfecta para terminar el juego? creemos que fuerza y magia son una buena alternativa, tendremos que probarlo.

Con ayuda del *Pad* del Wiimote, tendrás acceso a diferentes armas, como lanzas, arcos y espada; este menú de rápido acceso resulta ideal cuando te encuentras rodeado de enemigos, por que no pierdes tiempo seleccionando dentro de un gran inventario, sólo presionas una dirección y listo. Cabe mencionar que el arsenal del *Pad* variará dependiendo del personaje que controles, por ejemplo, en el caso de **Gandalf** tendrías a tu disposición diferentes tipos de conjuros.

El apartado gráfico ha sido creado con la técnica *Cell Shaded*, lo que permite grandes efectos de luz que complementan un trabajo artístico excelente; no se trata de un juego para los seguidores del libro o las cintas, es una aventura que puede disfrutar cualquier persona que desee un buen juego, con reto, emoción y diversión.





Después de algunos retrasos en el desarrollo de este juego, por fin está a algunas semanas de estar disponible. Se nota de inmediato que aprovecharon cada uno de los días extras que tuvieron, tanto para pulir el apartado visual, como para mejorar el *gameplay*, ambos son excelentes trabajos.

Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com





Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$210

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: septiembre 11 de 2010 CLUB19/08-2760

Tom Clancy´s Splinter Cell: Chaos Theory

Ubisoft **Nintendo 3DS**

Un héroe surge de entre las sombras

En la pasada generación de consolas conocimos a un personaje que como pocos se ganó la admiración de los jugadores, al grado de que muchos lo comparaban con el legendario **Solid Snake**; está claro que hablamos de **Sam Fisher**, protagonista de la serie **Spinter Cell** de Ubisoft, a quien ahora volveremos a ver en acción gracias al Nintendo 3DS que recibirá una adaptación del capítulo **Chaos Theory**.

La historia que se vivió en las versiones anteriores de **Chaos Theory** nos colocaba como la única esperanza para poder terminar con un conflicto bélico en Asia, en el que debíamos infiltrarnos en varias instalaciones cumpliendo con objetivos muy específicos. No podemos asegurar que el argumento se vaya a respetar al pie de la letra o si los programadores harán algunos cambios, lo cual sería lo óptimo tomando en cuenta que ya muchas personas lo han terminado.

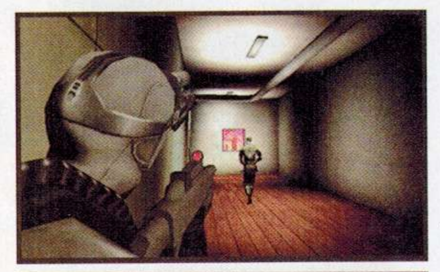
Como en todo **Splinter Cell**, no cuentas con una barra de energía infinita que te permita enfrentar a tus enemigos sin preocuparte por recibir decenas de disparos, al contrario, debes evitar cualquier tipo de confrontación cuerpo a cuerpo, para lo cual debes caminar sigilosamente y aprovechar cualquier tipo de estructura o sombra en tu camino para ocultarte, debes ser muy paciente, no aceleres tus movimientos o toda la misión puede venirse abajo.

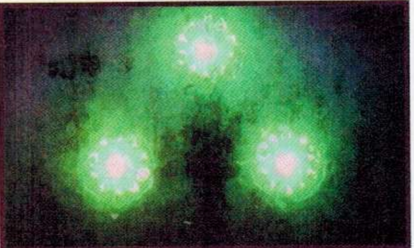
Como todo gran agente secreto. Sam contará con un arsenal inmenso de armas y accesorios, en ese sentido debes recordar que no todas resultan igual de efectivas en todas las situaciones que enfrentarás; analiza muy bien lo que deseas para que el resultado no sea contraproducente.

Resulta lógico pensar que la pantalla táctil tendrá algún tipo de utilidad, pero hasta el momento no se ha comentado cuál será, podría servir para visualizar el mapa o bien como un menú para seleccionar armas y algunas opciones. La versión de esta obra para el primer Nintendo DS no fue perfecta, tuvo varios defectos que esperemos no aparezcan en esta ocasión, que sea un trabajo impecable por parte de Ubisoft, saben muy bien que la serie lo merece.

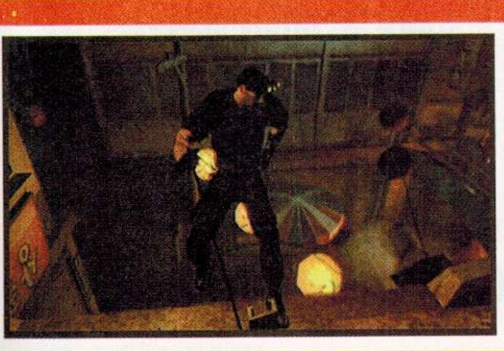


No cuenta con un ejército a su cargo, pero el solo tiene la capacidad para desmantelar cualquier tipo de organización, eso y más es **Sam Fisher**.





De todos los capítulos que han aparecido de **Splinter Cell** en el mercado, **Chaos Theory** ha sido uno de los mejores, por tal razón no nos extraña que Ubisoft decidiera adaptarlo al Nintendo 3DS; sólo esperamos que nos ofrezca algún extra interesante para los que ya conocemos la historia de la versión original.







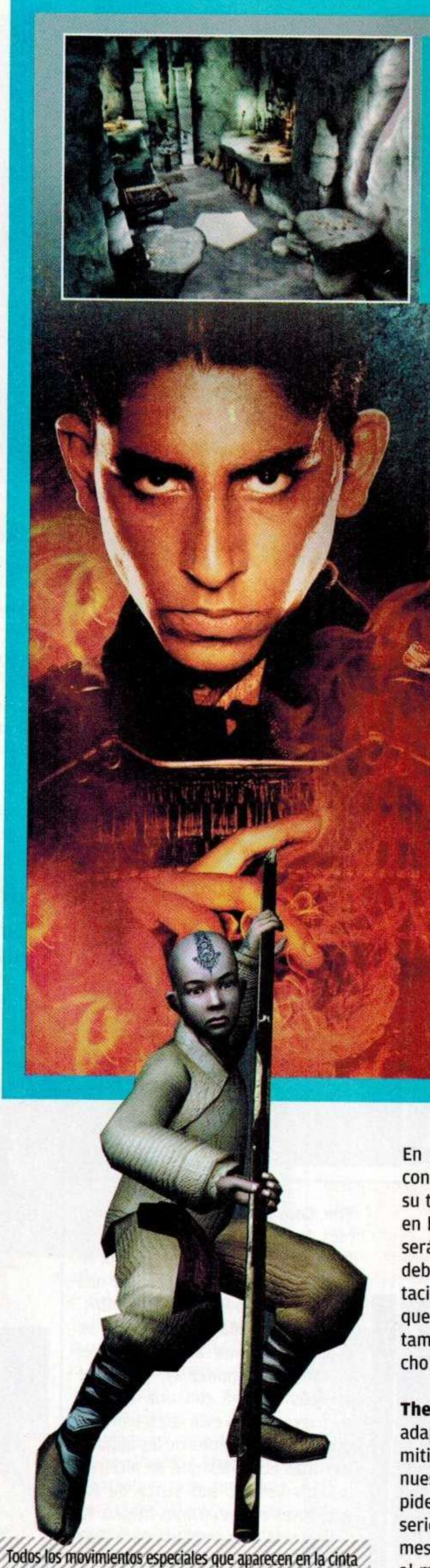
The Last Airbender

Una historia llena de fantasía

Por mucho tiempo la serie **Avatar: The Last Airbender** fue un éxito en la televisión, una de las series más vistas en todo el mundo por el famoso canal Nickelodeon, tuvo varias adaptaciones a videojuegos, sin mencionar la interminable lista de artículos promocionales, al grado de que ahora está por estrenarse la película *live action* en todos los cines del mundo, filme del cual THQ ha realizado una excelente traslación a Wii, manteniendo todos los detalles clave.

La historia nos lleva a un mundo gobernado por cuatro pueblos, cada uno es capaz de controlar alguno de los elementos fundamentales; agua, fuego, viento y tierra. Todo transcurría de manera tranquila, no parecía haber problemas, sin embargo, el pueblo de fuego se reveló contra el resto, provocando una larga guerra que cada vez avanza más destruyendo no solo la civilización, sino también los sueños y esperanzas de sus pobladores.

Todo se veía perdido, eso era lo que se pensaba, que el pueblo de fuego terminaría por apoderarse de todo a su paso, pero surgió un joven, un personaje de nombre **Aang** capaz de controlar los cuatro elementos, por lo que en sus hombros está ahora la responsabilidad de restablecer la paz, aunque no estará solo, contará con la ayuda de **Katara** y **Sokka**, quienes al igual que él, tienen poderes especiales.



Se ha realizado un gran trabajo adaptando esta cinta a videojuego, todos los personajes conservan sus movimientos.





Han pasado ya más de dos años desde que terminó la serie de televisión, pero el cariño por estos personajes sigue vivo en muchas de las personas que los vieron crecer en la historia.

Todos los movimientos especiales que aparecen en la cinta han sido trasladados a Wii de una manera exacta.

En palabras de los encargados de la obra, el control que están desarrollando será único en su tipo, se alejará de todo lo que se haya visto en la consola, aunque eso sí, no se comenta si será compatible con Wii MotionPlus. Por cierto, debemos resaltar el hecho de que es una adaptación exclusiva para consolas de Nintendo, ya que además de ver la luz en Wii, el Nintendo DS también tendrá una entrega que sacará provecho de sus ventajas.

The Last Airbender es más que una simple adaptación, los programadores quieren transmitir toda la esencia de la pantalla grande en nuestros hogares, lo cual es lo mínimo que piden los millones de seguidores que tiene esta serie en el mundo; estará a la venta este mismo mes si nada raro ocurre, así que seguramente al momento de leer esta nota ya sepas si valió o no la pena esperarlo.

TOP 10 E3

Nintendo 3DS

Estamos seguros, no existe lugar a dudas, que entre todo lo que se presentó en el evento, lo mejor fue el Nintendo 3DS, no sólo porque se trata de una consola nueva, sino también porque es muestra de una clara evolución en el mundo de los videojuegos que parece ser nadie comprende salvo Nintendo, esta consola es la representación de su filosofía, siempre buscar ideas y experiencias innovadoras en los jugadores, no quedarse estancados con el mismo control por años o con los mismos estilos de juego. Es una consola brillante, que nos dará mucho de qué hablar; lo único malo es que hasta ahora no se ha anunciado su fecha de salida, pero creemos que no tardará en revelarse, así que debemos ser pacientes e imaginar su potencial, que seguro la realidad lo superará.

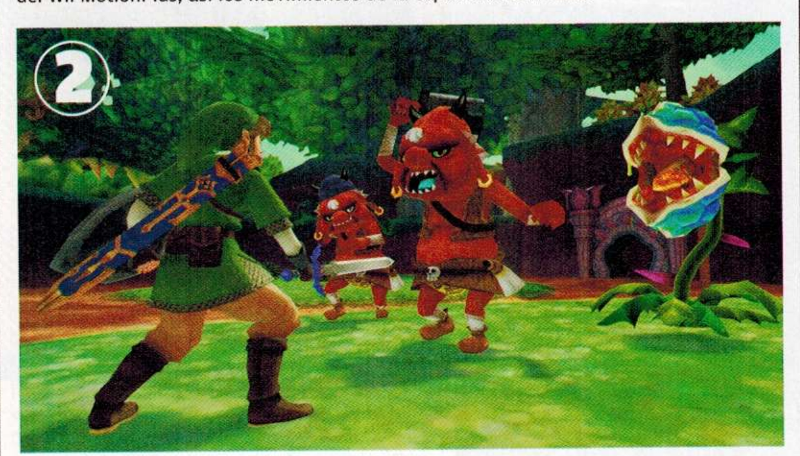
1



The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo / Wii

Todos, absolutamente todos los videojugadores de Nintendo esperábamos con ansias el evento para conocer la nueva avetura de **Link**, era prácticamente un secreto a voces que veríamos un nuevo capítulo de **Zelda**, pero esta vez enfocado completamente en Wii, lo que permitió a los desarrolladores realizar un trabajo más completo en cuanto a *gameplay* que lo visto en **Twilight Princess.** En esta ocasión para disfrutarlo necesitaremos del Wii MotionPlus, así los movimientos de la espada serán reales.



Kid Icarus Uprising

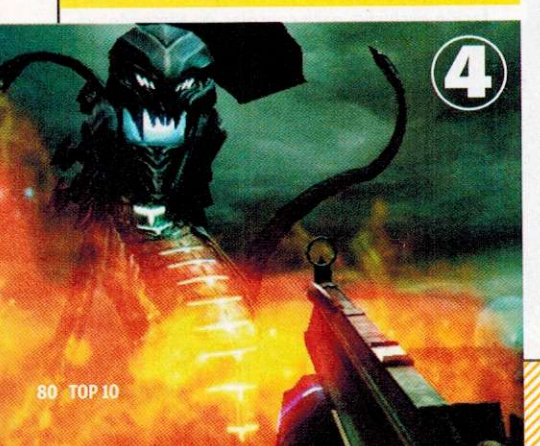
Nintendo / N3DS

Uno de los regresos más esperados, el de **Pit**. Sin duda que varias generaciones llevaban tiempo pidiendo a Nintendo una nueva entrega de este héroe que regresa con el aspecto con el que debutara en Wii para inaugurar el Nintendo 3DS, en una aventura que desde ahora podemos garantizar que será memorable, como siempre; la espera valió la pena, sólo debemos esperar un poco más para tenerlo.



Conduit 2

SEGA / Wii



The Conduit es por méritos propios, la mejor opción para jugar en línea en Wii en la actualidad, por lo que el anuncio de su secuela nos ha puesto a todos muy contentos. En esta segunda parte no sólo se espera mantener el mismo nivel en acción y *gameplay*, sino que además contará con una modalidad *versus* pero esta vez a pantalla dividida, que fue una de las peticiones más comunes que se hicieron a High Voltage por parte de los jugadores en los últimos meses. Su salida está contemplada para este año, confiamos en que así sea.

Mario Sports Mix
Nintendo / Wii



Al jugar **Wii Sports** todos nos imaginamos que sería genial utilizar a los personajes de Nintendo en las actividades del título, pues bien, ahora podremos hacerlo en otros deportes gracias a **Mario Sports Mix**, donde seremos capaces de competir en varias disciplinas con nuestros amigos, puedes anotarlo ya como indispensable en tus reuniones.

Resident Evil: Revelations
Capcom / N3DS



Capcom, como siempre, no tardó en mostrar sus proyectos para Nintendo 3DS, dejando a todos con el ojo cuadrado al mostrar **Resident Evil : Revelations**, juego con el que espera complementar la historia de los últimos capítulos de la línea original. De los trabajos para N3DS, este era uno de los más avanzados.

GoldenEye 007
Activision / Wii

Podrán pasar los años, llegar nuevas consolas y métodos para jugar, pero **Golden Eye 007** para Nintendo 64 tiene ya un lugar como uno de los mejores FPS de todos los tiempos, por tal razón, Activision desea realizar una nueva versión de aquella obra maestra de Rare, que claro será un lanzamiento excusivo de Wii, confiamos en que sea todo un suceso y que se acerque al original.



Donkey Kong Country Returns
Nintendo / Wii



Una increíble sorpresa, eso fue el anuncio de **Donkey Kong Country Returns**, aunque había rumores semanas antes del evento, nadie esperaba que fueran ciertos, pero por fortuna, el gorila más famoso de los videojuegos está de regreso en el género donde más ha brillado, el de las plataformas, pero esta vez de la mano de Retro Studios, así es, los responsables de la serie **Metroid Prime**.

Kirby Epic Yarn
Nintendo / Wii



Nadie se imaginaba el regreso de **Kirby**, mucho menos que fuera de una manera tan original. En esta aventura, todos los modelos están hechos para que parezcan tela y estambre, parecido a lo que viéramos en el Nintendo 64 con **Yoshi´s Story**, pero complementado con el gran control de Wii para ofrecernos una aventura al nivel de este gran personaje.

TLOZ: Ocarina of Time
Nintendo / N3DS

Si al enterarse de ete lanzamiento para Nintendo 3DS lloraron, no se preocupen, es normal, es la emoción que genera una obra de esta magnitud, que hasta nuestros días, se considera como la mejor en toda la historia de los videojuegos, que para fortuna de las nuevas generaciones, ahora podrán disfrutar en el lugar en donde se encuentren y lo mejor de todo es que será en 3D, lo que nos dará un nuevo enfoque del argumento.



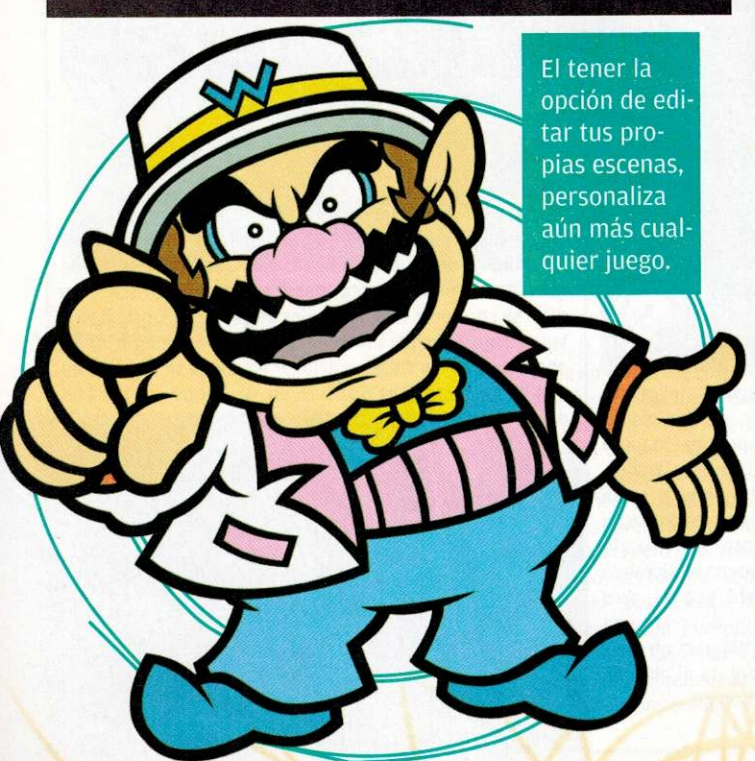
El Control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

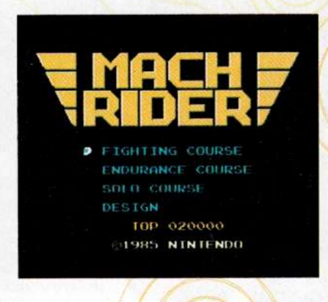
Juegos programables

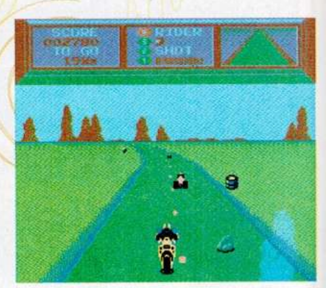
¿Cómo están, chavas y chavos? Nuevamente su amigo Axy los saluda afectuosamente; en esta ocasión quiero hacer mención especial de los juegos que te ofrecen una opción excelente que los hace más que recomendables. Sabemos que el *Replay Value* es un elemento sumamente importante en los videojuegos y por ende, opciones como los modos multiplayer, por ejemplo, ayudan a que ese título que te costó tanto tener, valga la pena conservarse, pues lo vas a seguir jugando con gusto aun cuando ya lo hayas terminado y obtenido el 100%.

Varios lectores nos han comentado que inventan nuevas formas de divertirse para darle variedad a sus cartuchos o discos, como es ponerse retos, o bien, crear "modos de juego", como lo hicieron en **Super Smash Bros. Melee** al jugar fútbol y béisbol, por citar algunos ejemplos; pero hay títulos que traen la modalidad de editar tus propios escenarios y etapas, lo cual le da un valor infinito al *Replay Value*, pues así podrás siempre tener un desafío novedoso, más allá de sólo editar a tus personajes, que invariablemente, usas en el juego programado. Vamos a ver rápidamente algunos exponentes, haciendo hincapié en los que te recomendamos y puedes conseguir sin problemas actualmente, ya sea en la consola virtual, o bien, en disco o tarjeta de manera normal en tiendas.



El tener la opción de editar tus propias escenas, personaliza aún más cualquier juego.

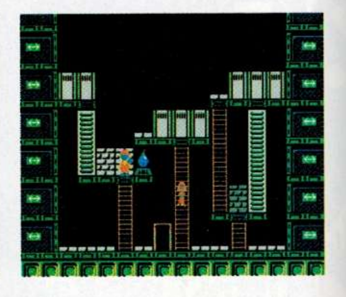




Mach Rider, NES

Cuando salió el legendario sistema de ocho bits, hubo varias "series" que ofrecían atractivos específicos para los jugadores; pero no importando realmente el género inherente del juego, algunos formaban parte de la "serie programable", lo cual indicaba que se podían editar etapas para crear nuevos retos. Uno de ellos fue el singular **Mach Rider**, en donde debías correr con tu moto en pistas postapocalípticas eliminando a los bandidos del camino. En el modo de edición podías crear tus propias pistas, con vueltas, rectas y cruces, las cuales podías probar inmediatamente.





Wrecking Crew, NES

Como saben, Mario es un "todólogo" profesional, pues puede realizar virtualmente cualquier tipo de actividad u oficio. En **Wrecking Crew** debe usar su fiel martillo para derribar paredes, y así, salvar nuevamente el día; no importa en realidad lo raro que suene, la idea es que este título también tuvo su modo para crear tus propias etapas, con escaleras, paredes y demás elementos. A pesar de que este título carece de hongos, estrellas y trajes *Tanooki*, es muy divertido, especialmente si te ponías a editar una etapa para compartirla con tu familia y/o amigos.

Lode Runner, NES

Este otro clásico llegó al NES con toda su diversión y desafiante reto hace algunos ayeres. Además de evadir a tus enemigos, hacer agujeros en el suelo, subir escaleras y tomar los montoncitos de oro, encontramos sumamente entretenido crear tus propios escenarios usando todos los elementos del juego; podías crear palabras con los ladrillitos, hacer etapas sumamente difíciles o sencillas; en fin, este juego te ofrecía mucho más que las 50 etapas normales: podías inventar tantas escenas como quisieras, ¡la imaginación era tu límite!



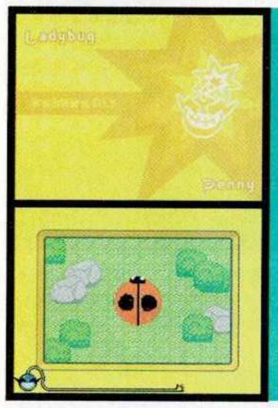
Time Splitters 2, GCN



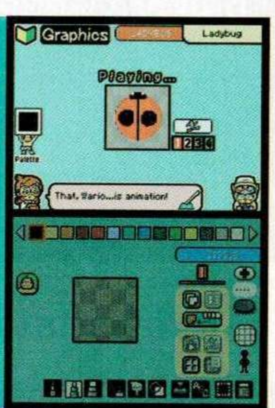
Este increíble FPS nos sorprendió por su genial *gameplay*, inmensos escenarios, humor y muchos otros detalles más; claro que si lo estamos mencionando aquí es porque tiene la opción de editar etapas, cosa que es bastante buena, pues en este tipo de juegos, los escenarios juegan un papel muy importante, pues permiten situarte en posiciones diversas en las que tu pericia será puesta a prueba, pues si no te cuidas y sabes cómo desplazarte por cada escena, serás presa fácil de los demás. Adicionalmente, puedes seleccionar el tipo de personajes, armas y condiciones que regirán tu creación.

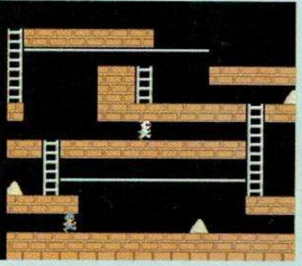
Wario Ware D.I.Y., NDS

La edición llega también al Nintendo DS, pues a pesar de que la serie de **Waro Ware** es buena por sí sola, decidieron crear esta sensacional entrega en donde tienes la oportunidad de crear no tus escenas, sino tus propios minijuegos, con elementos, reglas y demás. No cabe duda que es uno de los títulos que más recomendamos para quienes tengan el tiempo y la imaginación suficiente de realizar sus propias creaciones para tener siempre algo diferente.



Títulos como esta opción te permiten crear tus propios juegos aumentando el *Replay Value* al máximo.







Super Smash Bros. Brawl, Wii

Sin lugar a dudas, éste es uno de los juegos más completos que hay, pues tiene muchos elementos, modos y opciones que te mantendrán ocupado durante horas y horas. Un detalle curioso es que a pesar de ser tan bueno, hay escenarios que la verdad no nos gustaron tanto, pero eso no es problema realmente, puesto que tienes la modalidad de crear tus propias arenas de batalla totalmente a tu gusto, con plataformas, elementos interactivos y móviles, al igual que selección de música, reglas y limitantes. Gracias a la conexión Wi-Fi, es posible intercambiar etapas con otros jugadores; además de que puedes salvarlas en una tarjeta SD para que no ocupen memoria de tu Wii.



Picross 3D, NDS

Ya desde **Picros DS** era posible editar tus propios monogramas y compartirlos con los demás videojugadores, pero con la salida de **Picross 3D**, el concepto alcanzó un nuevo nivel al poder crear figuras tridimensionales para tus rompecabezas. Obviamente, también pueden ser compartidos con los demás fans alrededor del mundo, y de igual forma, puedes descargar nuevos retos cada día. Si te gusta pensar y lo que buscas es un juego que virtualmente sea interminable y tenga un nuevo reto siempre, ésta es tu mejor opción.

Guitar Hero World Tour, Wii

Finalmente, tenemos otro tipo de edición para aumentar el *Replay Value*; se trata de poder usar canciones nuevas para crear su "etapa" en el juego **Guitar Hero World Tour** (y en muchos otros subsecuentes), lo cual te da la oportunidad de no sólo practicar y dominar los temas incluidos en el juego, sino también poder tocar tus piezas favoritas en tu Wii con los instrumentos de esta opción de ritmos. Esta es una alternativa que los fans de la música y esta serie aplaudieron, y con justa razón.

Hemos llegado al final de este artículo, el cual espero que además de haberles gustado, les haya ayudado a conocer más acerca de los juegos "programables" que han existido y que te ofrecen un plus que los hace más recomendables. Pueden ponerse de acuerdo con sus cuates o familiares y ver quién edita la mejor etapa, para después competir en ella, o bien, dar un paso adelante y crear escenarios que desafíen tu propia habilidad. Ya sabes, si tienes algún tema que quieras que compartamos con todos, no lo dudes y escríbenos a nuestras direcciones. ¿Qué esperas? ¡Es hora de crear tu mejor etapa!

LABERINTOS

¿Qué es un laberinto?

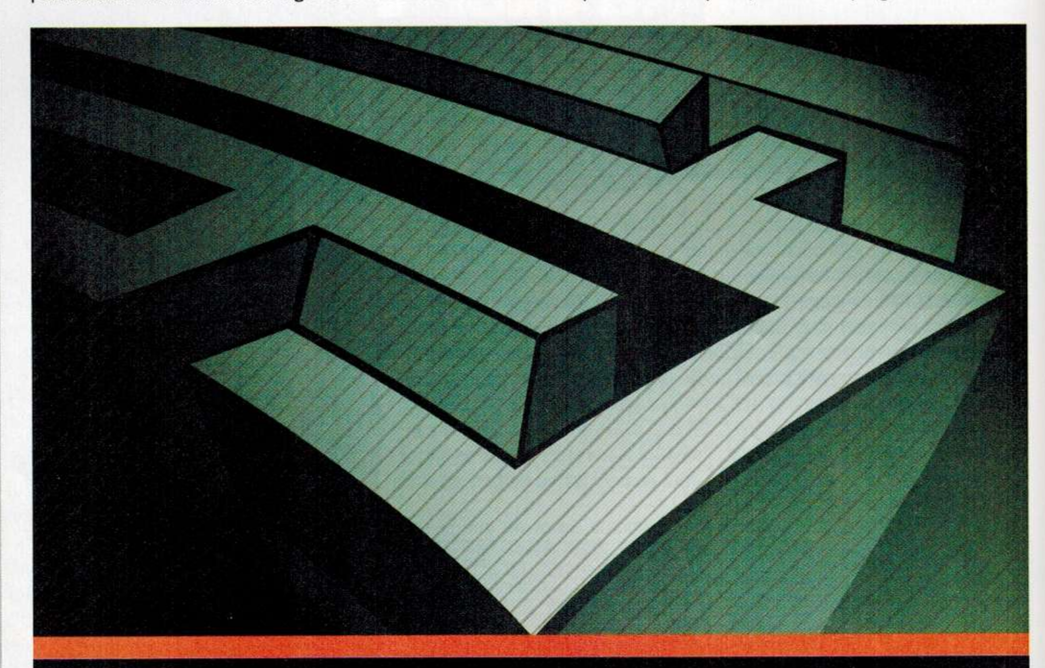
Un laberinto es un "rompecabezas" que consiste en una compleja serie de caminos de los cuales hay que encontrar la ruta hacia la salida o solución. Existe una gran variedad de tipos de laberintos, así como una extensa diversidad de juegos basados en su estructura y concepto; hay desde los clásicos elaborados en una hoja de papel que puedes seguir con un lápiz, hasta los de tamaño real en donde las personas pueden entrar y tratar de hallar la salida. Desde tiempos remotos, la fascinación de la gente por ellos, ha inspirado a grandes autores, artistas y matemáticos, ha crear las más sensacionales historias y variaciones en donde los laberintos son la estructura y temática principal.



Doom fue uno de los pioneros en usar los laberintos con el modo FPS, esta combinación fue y sigue siendo magistral hasta hoy.

Laberintomanía

Los laberintos de tamaño "real" son muy populares en muchas partes del mundo, en donde podemos encontrarlos construidos con ladrillos, arbustos e inclusive en campos de maíz, los cuales duran sólo una temporada y son un atractivo turístico en varios países. Los jardines con laberintos creados con arbustos se pueden encontrar en castillos, mansiones y otros sitios, inclusive en casas particulares. También existen algunos en donde los muros están cubiertos por espejos (escenario recurrente en el cine o series de televisión al igual que los de jardín), en los cuales es fácil confundirse puesto que el reflejo puede aparentar caminos que realmente no existen. Otro tipo es el que se encuentra en los pisos de algunas construcciones, que pueden seguirse simplemente caminando; no tienen paredes, simplemente son caminos formados con mosaicos que adornan capillas, catedrales y lugares similares.



El primero y original

El más antiguo laberinto del cual se tiene conocimiento es el que se menciona en la mitología griega y el cual ha inspirado numerosas historias y versiones; se trata de una estructura elaborada por el hábil escultor conocido como Dédalo, quien lo construyó en Cnosos, por orden del Rey Minos para encerrar en él a su hijo, el Minotauro, criatura mitad hombre, mitad toro. Dédalo hizo tan compleja la prisión, que incluso él tuvo problemas para escapar cuando Minos se enteró de la muerte del Minotauro, a manos del joven Teseo, quien ayudado por la hija del Rey, pudo escapar siguiendo un hilo que iba desenrollando desde la entrada. Además de la historia mítica del laberinto Cretense, en otras culturas se han encontrado grabados en monedas, alfarería y arquitectura, el diseño de laberintos de diversos estilos y variantes.

Películas como **El Laberinto del Fauno** (2006) y **The Shining** (1980) son buenos ejemplos de las sensaciones que pueden despertar los laberintos. **Labyrinth** (1986), es una de las más famosas cintas del estilo, pero éste mágico lugar contiene numerosas trampas e ilusiones que lo hacen único.

Los laberintos en los juegos

La idea de verse atrapado en un sitio del cual no se encuentra la salida es una experiencia que intensifica los sentidos y nos transmite distintos tipos de emociones dependiendo del carácter de cada persona, por lo cual, al igual que en la literatura y el séptimo arte, los laberintos son la inspiración para crear la estructura perfecta de muchas historias y franquicias, aunque sea a un nivel casi imperceptible. Existen diversos tipos de juegos y géneros en donde podemos encontrarnos en una situación laberíntica, desde simples títulos para toda la familia, hasta algunos de horror en donde es requerido no sólo encontrar la salida, sino también sobrevivir hasta llegar a ella. Aquí tenemos algunos de los ejemplos más icónicos de videojuegos en los que de una u otra manera, los laberintos son parte esencial del concepto. Sabemos que existen muchos títulos más del estilo de diversos géneros y sistemas a lo largo de la historia, pero obviamente, no podemos inluirlos todos por cuestiones de espacio.



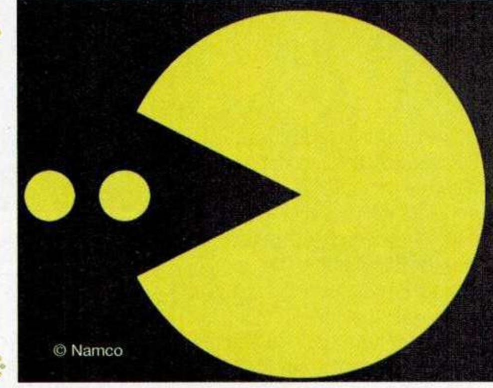
The Amazing Maze, 1976

Este simple, pero divertido juego fue desarrollado por Midway; el objetivo es simple: hallar la salida de un intrincado laberinto antes que tu oponente, ya sea otra persona o el CPU. Esta temática no ha sido tan aprovechada de manera directa, lo cual consideramos una lástima, pues es una situación muy emocionante que bien podría emplearse actualmente.



Pac-Man, 1980

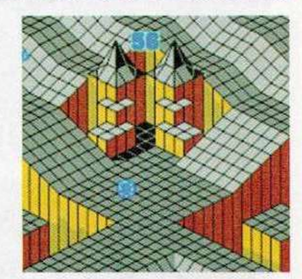
¿Cómo podemos hablar de juegos con laberintos sin mencionar al más famoso de todos? Toda la acción de **Pac-Man** se lleva a cabo dentro de un laberinto en donde no debes encontrar la salida, sino comerte todas las píldoras sin ser alcanzado por los fantasmas. Versiones y secuelas subsecuentes contienen distintos tipos de laberintos de diversas proporciones, pero la temática es la misma.


© Namco



Marble Madness, 1984

Caminos llenos de peligros, enemigos variados, encrucijadas y callejones sin salida conforman las escenas de este juego en donde debes llevar a tu canica hasta la meta a través de laberintos que no son tan complicados en relación al concepto de encontrar la salida, sino de llegar con vida hasta ella. Este juego dio pauta a la creación de otros posteriores con temática similar.



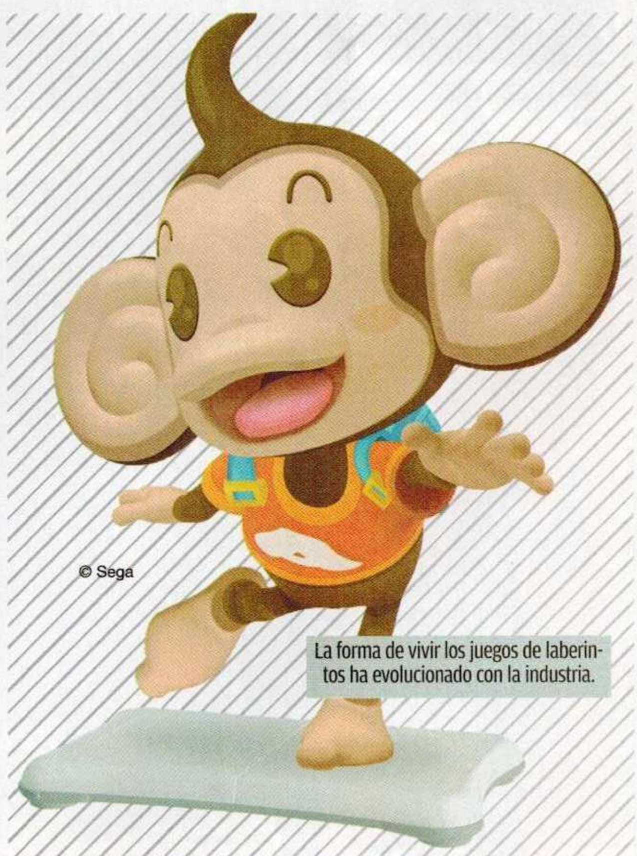
Adventure, 1979

El gran clásico de Atari 2600 no sólo es el primer juego de aventuras y contiene la primera cosa oculta en un videojuego, sino que además tiene un complicado laberinto antes del castillo negro; inclusive hay un ítem (el puente), que te permite pasar por algunas paredes para resolverlo más fácilmente.

Castlevania 64, 1999

En este increíble juego encontramos varias partes en donde debes explorar muchos caminos para hallar la salida, pero indudablemente la escena más terrorífica de todas es dentro del laberinto del jardín de la villa, en donde eres perseguido por el jardinero (similar a la Criatura de **Frankenstein**) y sus perros, los cuales son inmortales y no te dejarán en paz. Si no sigues a **Malus**, es sumamente difícil salir de este lugar.




© Sega

La forma de vivir los juegos de laberintos ha evolucionado con la industria.

Super Monkey Ball, 2000

Este divertido título sigue la base de juegos como **Marble Madness**, pero lleva a otro nivel el concepto al ser en tres dimensiones verdaderas e incluir más elementos y modos de juego. Aquí el objetivo es llegar guiar a tu monito que está dentro de una bola hasta la meta, pero obviamente no será sencillo, pues hay muchos peligros y caminos por recorrer.

The Incredible Maze, 2008

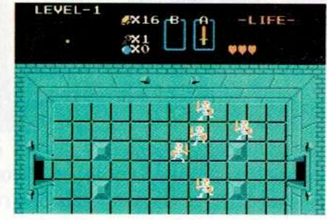
Esta es una de las opciones que no dudamos en recomendar ampliamente para aquellos que gusten de los laberintos, más que nada porque es básicamente, una serie de ellos en donde debes maniobrar toda la estructura para hacer llegar una pelotita al final por medio del balance de tu Remote. Además de tener que hallar la salida, debes evitar caer en las diversas trampas o bien, terminar cada escena a contra reloj.





Este es un gran juego de laberintos.





The Legend of Zelda, 1986

El primero de una larga saga legendaria que ha aprovechado muy bien el concepto de los laberintos para sus escenarios. En **The Legend of Zelda** debes explorar la tierra conocida como Hyrule para rescatar a la **Princesa Zelda**; para lograrlo, **Link** ha de conseguir numerosos ítems que le permitirán progresar y salir avante de los calabozos, los cuales han sido notables por sus laberínticas características.

Doom, 1993

Uno de los íconos de los juegos de primera persona es este intenso título en donde debes explorar numerosos laberínticos escenarios para poder cumplir las misiones y sobrevivir en el proceso. Otros títulos similares son **Wolfenstein 3D**, o el no tan conocido **Faceball 2000**, que fue uno de los pocos títulos de primera persona para el Game Boy clásico.

Ejemplos rápidos

Hay muchos títulos de varios géneros en donde su temática no tiene que ver con los laberintos, pero de igual manera tienen al menos un tipo de ellos. Por ejemplo tenemos **Platoon** (NES), **Friday the 13th** (NES), **Mario Party DS** (NDS), **Tiny Toons Adventures: Buster Busts Loose!** (SNES), **Bomberman** (NES), y muchos más.



Como podrás darte cuenta, los laberintos han jugado una parte esencial en la estructura de muchos juegos. Esperamos que con estos ejemplos, tú mismo observes más a detalle tus juegos y verás que hay laberintos hasta en donde no creías posible o simplemente, no te habías percatado. Nosotros te invitamos a que conozcas más acerca de ellos, pues hay tantas variantes, que es casi imposible que no quedes atrapado "literalmente" en uno.

Un laberinto peligroso
Las aventuras del protagonista de este grandioso juego lo llevan a recorrer escenarios verdaderamente laberínticos que están llenos de peligros, enemigos y monstruos. ¡Toda una experiencia!

Si no encontrar la salida puede ser terrorífico, ¡imagínate cuando está lleno de estos amigables enemigos!

Resident Evil 4, 2006

En general, toda la serie **Resident Evil** ha tenido escenarios laberínticos en donde encontrarás muchos pasillos, puertas cerradas, caminos secretos y mucho más; no obstante, cabe resaltar que en **Resident Evil 4** hubo más detalles que en otras entregas, especialmente dentro de la fortaleza de **Salazar**, quien tiene sus mascotas dentro de un laberinto de jardín en el cual tienes que hallar la salida recuperando ciertos artefactos.


NINTENDO DS™

Tips

Castlevania The Adventure Rebirth

¡El renacimiento de un clásico!

Wii Ware

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB — Sangre animada, Violencia fantástica

Después de soportar la repetición que sufrió la saga inmortal con tantos juegos con cuartitos que descubrir, amigos/rivales y demás panes con lo mismo, por fin Konami se pone las pilas y nos ofrece un gran título para los fans de esta gran franquicia, la cual realmente revive el estilo clásico que hizo grande a **Castlevania.** A pesar de que es un *remake* del primer título para GB de la serie, **Castlevania: The Adventure,** hay muchos cambios y cosas nuevas, es más bien como si **CTAR** estuviera inspirado en su contraparte monocromática, así que para ayudarte a sobrevivir y a revelar los secretos del castillo, te preparamos unos buenos Tips que esperamos sean de tu agrado. ¡Toma tu látigo, porque vamos a entrar en **Castlevania**!

Lo que todo cazavampiros debe saber:



-La mejor y más recomendable arma del juego es el hacha; hay muchos enemigos voladores y esqueletos que lanzan huesos desde pisos superiores, así que será de gran ayuda, tanto para las escenas, como para los jefes.

- Recuerda que si tomas un arma secundaria, perderás la llave, así que ten cuidado antes de destruir velas a diestra y siniestra.

-Trata de golpear toda pared o esquina que veas, hay muchas cosas ocultas como carne, dinero y corazones.

-Recuerda que puedes incrementar el poder del látigo al tomar las esferas, pero al agarrar la que te permite lanzar fuego, se activará una barra de energía debajo de tu vida; cuando ésta se agote, perderás el poder lanzafuego.

Nivel 1

Primera puerta cerrada

Este juego toma la inspiración de los cuartos ocultos del original **CTA**, pero también posee detalles muy similares a los de **Castlevania: Rondo of Blood**, pues necesitas localizar llaves para abrir ciertas puertas y obtener dinero, armas y otras cosas que te ayudarán en tu aventura. Para la primera llave no tendrás mucho problema, pues está casi al final de la zona donde hay plataformas, una estatua y murciélagos; la opción que tienes es regresar un poco y tomar el camino de abajo, así podrás recoger los ítems; pero también puedes conservar la llave un poco más para que abras la segunda puerta cerrada.





Recuerda que algunas llaves pueden usarse en más de una puerta y abren varios caminos.

Subjefe

Sigue avanzando y llegarás con este enemigo, el cual es uno muy común en la serie; se trata de un gran vampiro que está conformado por muchos pequeños, el cual es invulnerable cuando se divide. Puedes lanzarle hachas cuando esté muy arriba o lejos, y darle latigazos cuando se aproxime a tu posición. Debes mantenerte en movimiento para evitar sus ataques, especialmente cuando se lanza a gran velocidad; para evadir este movimiento, fíjate en el momento en el que agita sus alas.



Nivel 2

Primera puerta cerrada

Si vas por el camino superior al final de la segunda área podrás tomar la llave que abrirá la puerta para el switch que baja el puente; de lo contrario, tendrás que activarlo con un hachazo. La llave está en un bloque que debes destruir a la izquierda.

Segunda puerta cerrada

Toma la segunda llave que está en la esquina de la pared del fondo pasando los candelabros; ahora dale latigazos a la pared que está junto a la llave para que la derrumbes y avanza. Si lo prefieres, puedes subir las escaleras y tomar otro camino, la decisión es tuya. Ahora continúa con cuidado, porque hay armas en las velas siguientes, recuerda que puedes perder la llave de esta forma. Continúa por el camino y alcanzarás la puerta.

Tercera (o cuarta) puerta cerrada

Si derrumbaste la pared, quiere decir que todavía traes la llave; ahora debes seguir tu camino con cuidado de los enemigos que expelen gases venenosos hasta llegar a la salida. Si continúas sin entrar a la puerta, puedes usar la llave en una puerta que está más adelante.





Segunda puerta cerrada

Si no usaste la llave, podrás entrar en una puerta cerrada después del murciélago gigante, pero debes tomar en cuenta que no podrás regresar al camino principal, así que considera este detalle. Aquí verás a un enemigo que enfrentarás posteriormente, pero no te preocupes y avanza hasta que llegues por este camino alterno con el Jefe; procura tomar todos los corazones posibles y un hacha.

Jefe

No te dejes impresionar por este ojo de tamaño familiar; cuando lo golpees, éste rebotará hacia atrás, lo cual puedes usar a tu favor para aniquilarlo. Tiene dos ataques básicos: invocar ojos más pequeños que ruedan por el suelo y una "mirada que mata"; la mejor estrategia es acorralarlo con latigazos hasta el extremo derecho y quedarte bajo la plataforma para evitar que te caigan ojos encima. Cuando te quiera disparar, sube a la plataforma, y si ves que se acercan los ojos menores, sólo voltea y deshazte de ellos, pero no dejes de pegarle al jefe hasta acabarlo.





Subjefe

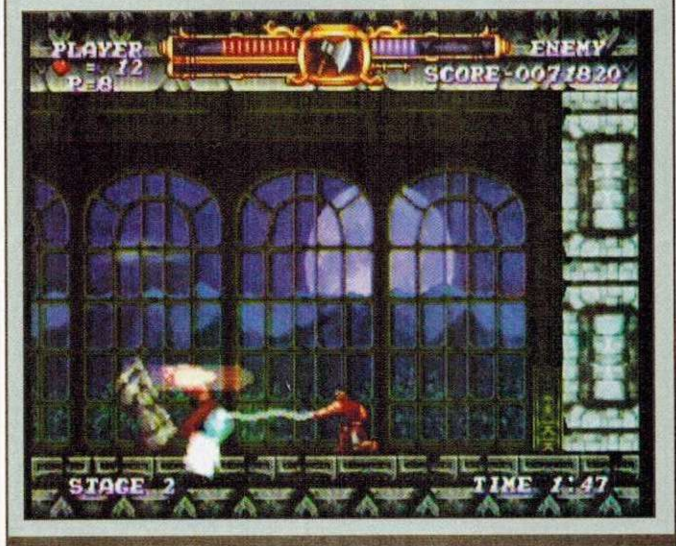
Este enemigo puede parecer peligroso, pero no lo es realmente; sólo dale latigazos sin parar hasta que veas que saca su núcleo, no dudes y pégale para que le causes más daño. Ten cuidado, pues de vez en cuando, trata de embestirte, sólo muévete o salta hacia atrás y vuelve a golpearlo sin cesar hasta vencerlo. Más adelante puedes tomar una llave más y abrir otra puerta para obtener más ítems, pero para ello no debes activar el puente y seguir por abajo.



Jefe

Este singular jefe tiene dos formas y por ende, posee dos patrones distintos para atacarte. Cuando es un mutante te lanza rocas y tira piedras del techo; puedes usar tu látigo para romperlas y dejarlo sin municiones. Trata de golpearlo lo más que puedas (si puedes, usa tu arma secundaria) hasta que regrese a ser humano; en esta forma se lanzará desde la pared para atacarte o girará al estilo de **Zangief**; agáchate y golpéalo con tu látigo cuando haga este movimiento para que lo hagas retroceder. Después de un par de golpes, podrás vencerlo.





Nivel 3

Primera puerta cerrada

Tomar la primera llave no es difícil, el problema es llegar con ella hasta la puerta. Trata de evitar que seas alcanzado por las lanzas y si es posible, no tomes ninguna de las armas que aparecen en el camino. Al llegar a la zona donde hay tres plataformas que giran, sube a la de en medio y golpea la pared a la izquierda para que encuentres la puerta y uses la llave. Aquí puedes seguir el camino por la pared o el inferior; ambos representan oportunidades, la decisión es tuya. Ten en mente que los caminos alternos contienen diferentes cosas, trata de checarlos todos.





Subjefe

Este esqueleto dragón te lanzará bolas de energía justo hacia donde estás, las cuales pueden ser eliminadas con un buen latigazo. Cuando veas que baja, mídelo para que te sitúes justo en una de las curvas de su cuerpo que esté hacia abajo, golpéalo lo más que puedas en la cabeza hasta que vuelva a su lugar inicial para repetir el patrón de ataque. Puedes usar el hacha para dañarlo, pero también la cruz ayudará a darle varios impactos seguidos. Esquiva sus disparos y espera a que baje para terminar con él.



Nivel 4

Laberinto de cuartos

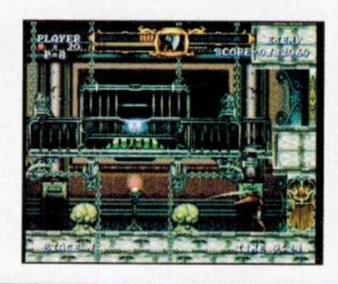
Ahora deberás pasar por una intrincada serie de cuartos que están interconectados, pero la magia del conde los ha convertido en un verdadero laberinto, pues unas salidas te llevan a otros lugares, mientras que otras simplemente te transportan a ningún sitio. Vamos a designarles números y hacia dónde te lleva cada extremo para que no te pierdas y puedas encontrar la salida. Un detalle importante es que hay dos llaves aquí, las cuales te servirán para abrir las puertas cerradas y que tomes otro camino; obviamente no es obligatorio que las tomes, pues puedes conseguir más ítems, pero sabemos que lo más seguro es que quieras salir de este lugar tan pronto como sea posible, así que, como siempre, la decisión es tuya.



Cuarto 2

(En este cuarto están las dos llaves, una arriba y otra abajo)

Salida superior izquierda: Cuarto 5 (por arriba)
Salida inferior izquierda: Cuarto 3
Salida superior derecha: Cuarto 3 (por arriba a la izquierda)
Salida inferior derecha: Cuarto 1



Cuarto 3



(Hay muchas cabezas que lanzan fuego)

Salida superior izquierda: Cuarto 4 (por abajo a la derecha)
Salida inferior izquierda: Cuarto 5 (por abajo)
Salida superior derecha: Cuarto 4
Salida inferior derecha: Cuarto 2 (por abajo)

Cuarto 1

(Hay dos esqueletos y caen ojos del techo)

Salida superior izquierda: Cuarto 2 (por abajo)
Salida inferior izquierda: Cuarto 1
Salida superior derecha: Bloqueada
Salida inferior derecha: Puerta cerrada (necesita llave)



Cuarto 4

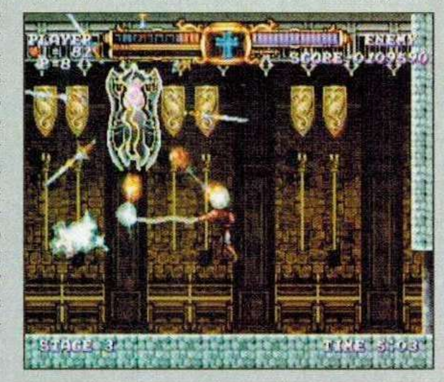
(Aquí verás a tres enemigos y candelabros)

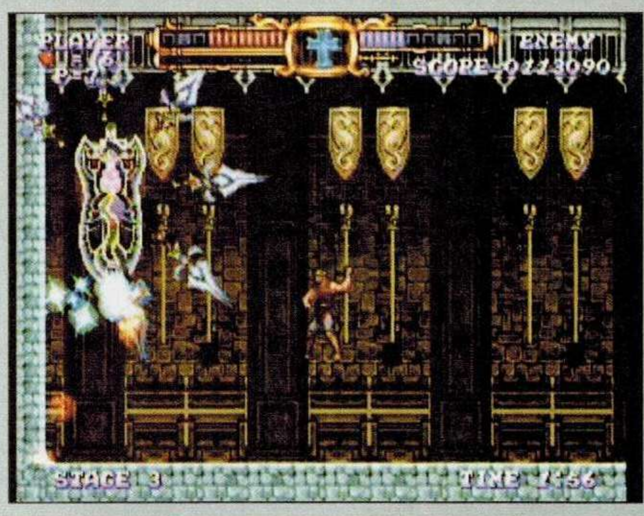
Salida superior izquierda: Cuarto 3
Salida inferior izquierda: Puerta cerrada, salida a camino alterno y luego al Subjefe.
Salida superior derecha: Puerta cerrada, Cuarto 4 (por arriba a la derecha)
Salida inferior derecha: Cuarto 5



Jefe

Los fieles seguidores de la serie reconocerán este tipo de enemigo, es una especie de "espada" grande que se rodea a sí mismo con armas de menor tamaño; el objetivo es darle directamente para que le causes daño, mientras que destruyes sus protecciones. No te compliques la existencia estudiando sus movimientos, simplemente lánzale hachas bien medidas para impactarlo a él y a sus armas al mismo tiempo; cuando use espadas pequeñas, debes tener cuidado cuando las dirija hacia el suelo, pues las clava ahí y se quedan todo el tiempo; destrúyelas y vuelve a atacarlo sin detenerte.





Cuarto 5

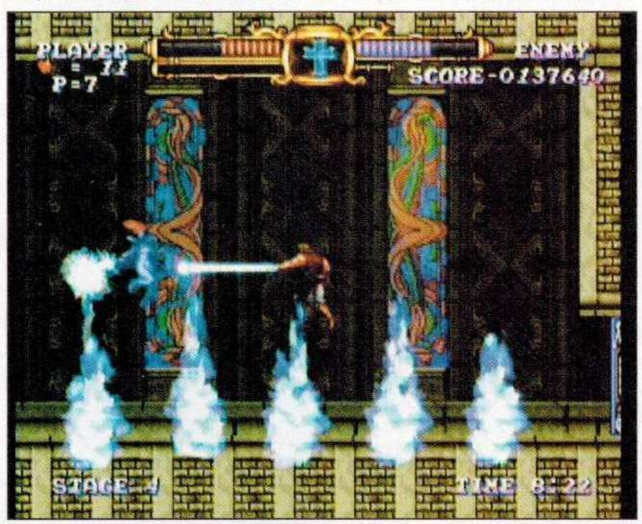
(Aquí encontrarás una cruz)

Salida superior izquierda: Cuarto 5 (por arriba)
Salida inferior izquierda: Subjefe (salida normal del laberinto)
Salida superior derecha: Cuarto 2 (por arriba)
Salida inferior derecha: Cuarto 3



Subjefe

Para vencer a esta enemiga debes darle latigazos tan seguido como puedas, pero debes tener en cuenta que tiene varios ataques para defenderse. La mejor estrategia es saltar las sombras que lanza por el suelo y golpearla con el látigo o tu arma secundaria (preferentemente el hacha); si ves que se aleja, prepárate a esquivar sus ataques hasta que vuelva a invocar las sombras y puedas causarle más daño.



Jefe

La paciencia es tu mayor aliado con este gran jefe. Debes esquivar sus tres puñetazos y esperar a que los golems pequeños caigan; salta dando un latigazo para que subas a la mano más próxima a ti y de ahí repite la operación para que caigas en su cuerpo; dale tantos golpes como puedas y retrocede cuando se agite; repite la jugada y podrás vencerlo. Sabemos que el tiempo te presiona mucho, pero no le hagas caso, o no podrás eliminarlo antes de que se agote el tiempo.



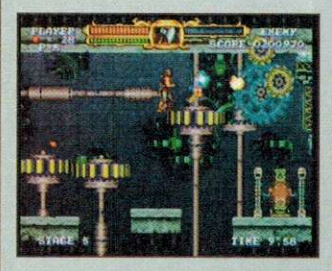
No dejes que te acorrale; trata de mantenerte en movimiento y podrás esquivar sus golpes. La cruz también sirve para limpiar a los enemigos rápidamente y así puedas atacar hasta acabarlo.

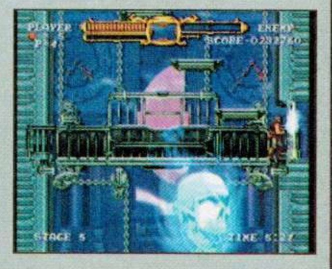


Nivel 5

Primera puerta cerrada

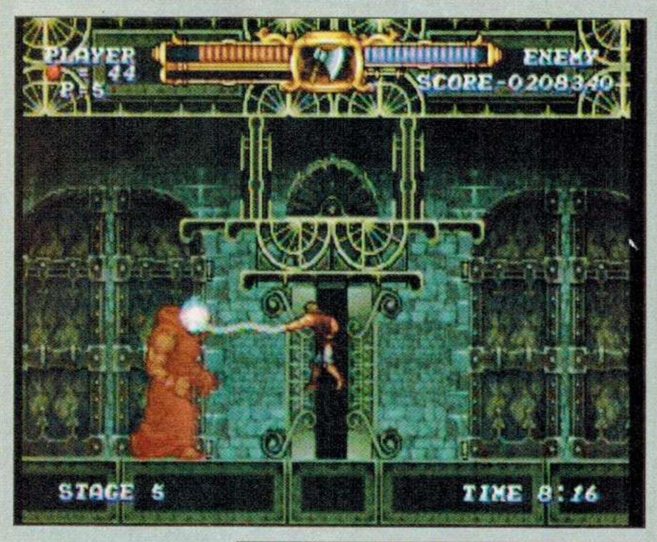
En la primera parte donde subes hay una llave, está situada hasta arriba a la derecha; continúa avanzando por los engranes hasta que vuelvas a subir y verás la puerta; ten cuidado con las velas, pues algunas tienen armas y podrías perder la llave. Toma los ítems y prepárate para un Subjefe.





Subjefe

Él te ataca de dos formas: lanzando una esfera de energía que puedes esquivar agachándote; el otro ataque es electricidad que anda por el suelo, la cual evades saltando. El chiste es que evites ser alcanzado por sus técnicas, pero sin alejarte demasiado; para lograrlo, trata de pegarle en la cabeza para que lo aturdas ligeramente y puedas darle latigazos hasta vencerlo. Procura no gastar tantos corazones, pues los vas a necesitar con el Jefe de esta escena.



Normalmente, el ataque bajo es el primero que debes esquivar, pero no te alejes mucho, o podrás perder la oportunidad de golpearlo antes de que reanude sus disparos. Si te pega, no pierdas tiempo en lamentaciones y vuelve a atacar.



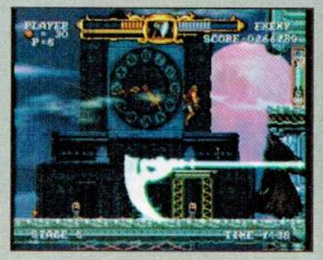
Segunda puerta cerrada

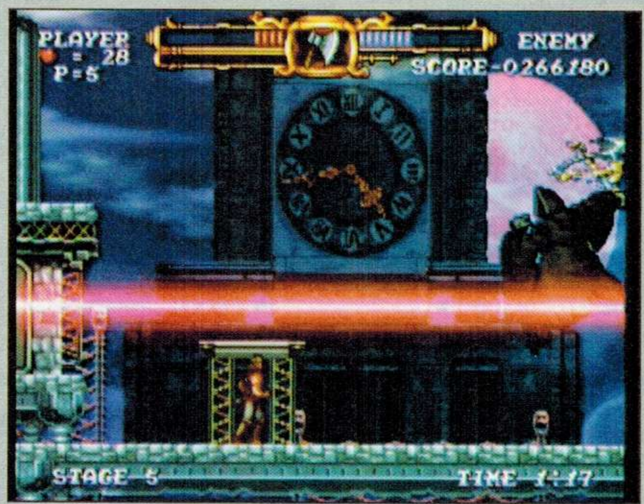
Salta por las plataformas con picos para que tomes una llave (no te preocupes por tu fiel hacha, más adelante hay otra); cuando llegues al elevador pon atención, porque la puerta está a la derecha y es necesario que tengas cuidado con los picos, de lo contrario, perderás una vida sin remedio.

Jefe

Death es tan recurrente en los **Castlevania** como **Drácula** mismo; sus ataques son similares a los tradicionales, comenzando con lanzar varias guadañas pequeñas que vuelan hacia los lados y luego hacia el centro; usa tu látigo para destruirlas y cuando tengas oportunidad, golpea al enemigo sin dejar de cuidarte de sus ataques. Cuando veas que toma su gran guadaña, debes estar alerta, porque lanza un ataque muy fuerte el cual puedes evadir subiendo a las plataformas, pero fíjate si retrae su arma por arriba o por abajo, pues ahí está la clave para que no te dañe. Si se divide, lánzale hachazos para que descubras cuál es la verdadera y continúes con la batalla. Por último, ten cuidado con un ataque que hace muy rápido con su guadaña roja, cuando se mueva hacia los lados, quiere decir que está preparando para lanzar su técnica; sólo trata de estar en un nivel distinto y podrás esquivarlo.







Premios a tu esfuerzo

Estilo clásico

Después de terminar el juego, dos secretos se activarán para recompensar tu habilidad. El primero es un nuevo reto que tendrás ante ti, pues te permite seleccionar en la pantalla de opciones el modo clásico, el cual es más desafiante que el original, pues tus saltos no tienen la misma movilidad (tal y como en la versión de GB) y tendrás sólo como armas secundarias el hacha y la cruz, aunque sabemos que la primera es la más útil.

Selección de nivel

Esto sólo sirve para la dificultad en la que terminaste el juego. En la opción para empezar el juego del menú principal, presiona y mantén Derecha en la cruz hasta que aparezca la selección de escena.



Nivel 6

Cuarto secreto

Es casi una tradición que los **Castlevania** tengan un cuarto oculto en donde te puedes preparar antes de enfrentar a **Drácula**, y éste no es la excepción. Sube las escaleras y destruye el reloj que está en medio de las velas, ahora súbete en él y volteando a la derecha, presiona arriba y subirás unas escaleras invisibles; en este cuarto hay muchos ítems valiosos, incluyendo una vida, pero ojo, la vida sólo aparece la primera vez; si eres vencido puedes volver a subir y tomar todo, menos el muñequito de **Christopher**. Ahora desciende por la misma escalera y toma todo lo que hay, pero recuerda que el hacha es tu mejor opción.





Segunda forma

Más parecido a la apariencia demoníaca de **Rondo of Blood** que al murciélago de la versión original, esta forma impone, pero es fácil de vencer si no te desesperas. La clave es mantenerte a distancia media para que esquives el fuego azul que arroja a sus lados; ahora salta y pégale con tu látigo para evitar gastar corazones (¡realmente los vas a necesitar!) y esquiva las llamas que te lanza con su boca. Cuando salte, muévete rápido y espera a que arroje el fuego azul y repitas la estrategia hasta vencerlo. Hay una jugada más peligrosa que requiere de mayor destreza; mantente lo más cerca que puedas de él y en lugar de saltar su fuego, agáchate para que no te cause daño alguno.

Drácula

Primera forma





La primera apariencia del Señor de las Tinieblas es la básica de la mayoría de los **Castlevania**; estando en su forma humana, él desaparece y reaparece en medio de un rayo de luz; justo cuando se materialice, debes darle un latigazo y agacharte para destruir la bola de fuego inferior; si tienes oportunidad, vuelve a saltar para que le des un segundo impacto; repite la operación hasta bajarle toda la vida. Es esencial que no pierdas energía aquí, ni en el segundo asalto, pues la tercera forma del vampiro es la más difícil de todas y realmente te pondrá en aprietos si no sabes esquivar sus ataques. Si llegas aquí con el poder que lanza fuego del látigo, podrás causarle aún más daño.



Tercera forma



Aquí viene la parte difícil. Salta y golpéalo con tu látigo lo más que puedas hasta que le tires la quijada, pero ten cuidado con las esferas de energía que expele; sitúate en los huecos que deja para que no seas impactado. Ahora sí trata de usar tus hachas para pegarle en los ojos y de paso, tratar de destruir las esferas que te lanza, pues te siguen por toda la pantalla. Sube a las plataformas que eleva para que puedas darle latigazos, pues le causan más daño, y esquiva sus otros ataques hasta que lo venzas. No dudes en lanzar hachas a discreción, si las guardaste, ¡fue para usarlas aquí! Recuerda que el látigo te protege la espalda, sólo debes medir bien cada golpe y saldrás ileso.



Por fin tienes todos los secretos de **Castlevania: The Adventure Rebirth**, pero recuerda que el desafío nunca termina; puedes tratar de terminarlo con menos vidas, obtener la mayor puntuación posible, etc. Esperamos que estos Tips te hayan sido de gran ayuda; si tienes alguna duda sobre éste o cualquier otro juego, no dudes en escribirnos. ¡Hasta la próxima!



Se escucha como...

Por razones obvias, en el juego original de Game Boy, **Drácula** no tenía voz; con la salida de este *remake*, el Señor de las Tinieblas te da la bienvenida cuando llegas a la cámara en donde se encuentra. Cabe mencionar que la voz que se escucha es la misma que la de **Drácula** en **Castlevania Judgment**, lo cual le dio un toque especial a **The Adventure Rebirth**.



CLUB NINTENDO

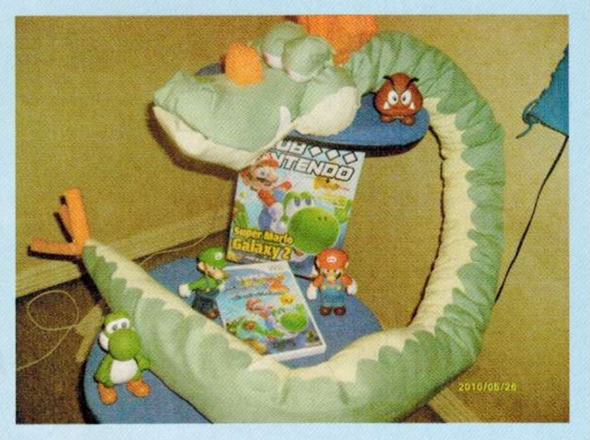
Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para garantizar su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los coreos electrónicos.

Nos da mucho gusto que nos sigan enviando sus colecciones de juegos, revistas y figuras, de esta manera compartimos un poco más sobre los gustos de cada fan de Club Nintendo, pero recuerden que también son bienvenidas las fotografías de *Cosplay*, así que anímense, vístanse de sus personajes favoritos y aquí les brindaremos un espacio para que aprecie-mos el buen trabajo de caracterización. Sin más rodeos, ¡vayamos a las fotografías!

Un dragón de leyenda

Los personajes de **Super Mario Galaxy**

Un gran colección es la que nos muestra nuestro cuate Diego Silva. Aquí podemos apreciar a **Mario**, **Yoshi**, **Luigi** y el poderoso dragón que podemos apreciar en **Super Mario Galaxy 2**. Por supuesto el juego y la revista no podían faltar en la fotografía.



Supercolección de CN y Nintendo

Revistas, juegos y juguetes

Abraham Nájera García nos da una pequeña muestra de su gran colección del mundo de Nintendo. ¡Muy buenas fotos! ¡Felicidades!











La historia de los portátiles

Todo un museo



Karo Ortega Muñóz no sólo nos muestra sus múltiples consolas portátiles, sino que también nos da una ojeada a su colección de figuras, revistas y juegos de la historia de Nintendo.







Fan de Castlevania

Música y figuras

No cabe duda que José Antonio Albarrán es todo un fan de la saga de vampiros de Konami, y cómo no si la música y los juegos son realmente buenos.





Colección
¡Los éxitos de **Mario**!

Esta es una buena colección que nos muestran los hermanos Estrada Cabrera, donde podemos apreciar que **Mario** es uno de sus favoritos tanto por los juegos como en las revistas.





Arsenal de videojuegos
Diversión asegurada

Martín Díaz Vázquez nos manda esta fotografía en donde retrata sus mejores coleccionables y videojuegos de Nintendo; con tantos buenos títulos jamás estará aburrido en casa.

Colección
La torre del videojuego

Ramsés José Bencosme hizo de sus cartuchos toda una torre del entretenimiento, claro, dejando al pie grandes títulos como **Super Mario 64** y **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para N64 ¡Muchas felicidades!



El anaquel de los juguetes
Figuras de varias series

Manuel Alejandro Hernández es un gran fan de **Pokémon**, pero también de otros personajes como **Superman**, **Naruto** y, por supuesto, **Mario**, de quien también vemos una lonchera y varias figuras de colección.





Colección
Juegos y accesorios

Vicente Arenas nos presenta sus juegos e incluso una figura de LEGO que, según nos comenta, la hizo sin ayuda alguna.



Un Paratroopa de la vida real
Tortugas voladoras

Nuestra amiga Aidé López Rojas retrata a su mascota como los tradicionales paratroopas de la serie de **Mario Bros.**, incluso agregó el detalle del bloque sorpresa. ¿Qué ítem se revelará cuando **Mario** lo golpee?



Top 5 temas

1.- - ¿Qué estás jugando?
Subforo General
Autor: pintodork

2.- N-News
Subforo Wii
Autor: Link-Leobe

3.- Preguntas sobre TLoZ
Subforo The Legend of Zelda
Autor: NintendoPower

4.- Proyecto SB4 SELECCIÓN DE MÚSICA
Subforo Super Smash Bros.
Autor: Crossoverultimate

5.- Videos Youtube
Subforo Cine y Televisión
Autor: Wiinner



Encuestas en los foros

Como siempre, este espacio lo destinamos a preguntas simples que nos darán un horizonte más completo sobre tus gustos e inquietudes, así que ya puedes sacar algunas conclusiones de las preferencias de los lectores de Club Nintendo.

¿Qué franquicia de RPG es mejor?

Final Fantasy	61%
Dragon Quest	5%
Golden Sun	14%
Tales of...	20%

¿Qué juego online te ha gustado más?

Monster Hunter Tri	37%
Tatsunoko VS Capcom UAS	17%
The Conduit	3%
Mario Kart Wii	43%

¿Qué usas como distracción cuando estás en casa?

Música	21%
Televisión	12%
Videojuegos	60%
Lectura	7%

¿Qué juego de Nintendo 3DS te gustó más?

Metal Gear Solid	22%
Resident Evil Revelations	15%
Street Fighter IV	12%
Kid Icarus Uprising	51%

Última Página

Llegamos al final del reporte de la E3, a través del cual vimos una gran cantidad de juegos que, sin lugar a dudas, es más prometedora que el año pasado. De hecho, con la próxima salida del Nintendo 3DS (aún sin confirmar, pero que podría estar lista para el 2011) ya tenemos una mayor captación de títulos por parte de las compañías desarrolladoras de videojuegos más importantes. Es un hecho que esta nueva forma de diversión electrónica nos llevará a nuevos niveles de reto y goce de nuestros títulos favoritos, así como abrirá la puerta a producciones más impactantes y, sobre todo, con uso de la creatividad sin límite a la que pueden recurrir los desarrolladores. Sin embargo, mientras ello ocurre, te invitamos a que nos sigas el próximo número, en donde encontrarás información de juegos sensacionales. ¡Hasta entonces!

The Lord of the Rings: Aragorn's Quest (Wii/NDS)

Si luego de participar en la trilogía de "**El Señor de los Anillos**" y las diversas historias alternas alrededor de la Tierra Media continúas con deseos de patearle el trasero a tantos orcos y trolls como te sea posible. En **The Lord of the Rings: Aragorn's Quest** encontrarás una nueva aventura, acompañando a **Aragorn** a través de múltiples escenarios para combatir en contra de las fuerzas maléficas de **Sauron**. El juego fue desarrollado por Warner Home Video Games y promete darnos tanta o más acción de la que vimos en las películas dirigidas por Peter Jackson. La historia se desarrolla poco después de **The Return of the King**, cuando **Frodo** y **Gandalf** han partido a las tierras Imperecederas y **Aragorn** se ha levantado como el rey de Gondor.



Samurai Warriors 3 (Wii)

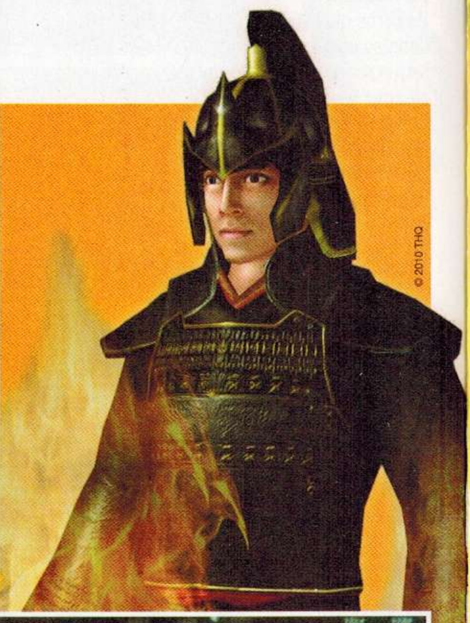


Si prefieres un juego con mucha más acción, con batallas épicas y un enorme ejército tratando de destruirte, **Samurai Warriors** es tu opción. La temática es similar a lo visto en juegos como **Onimusha** y **Onechanbara**, donde desenvainas tu espada y combates con movimientos rápidos y certeros a todo rival que se te ponga enfrente en un estilo de juego *Beat'em Up*. Esta tercer entrega es una edición especial para Nintendo, por lo que se espera que su diseño en *gameplay* sea lo mejor adaptado y que utilice todas las ventajas del control, no limitándose sólo a agitarlo. Visualmente no tiene queja alguna, pues el equipo de Tecmo Koei ha aprovechado su experiencia para conseguir el mejor resultado. Además, tendrá opción de juego cooperativo tanto en *offline* como *online*.

Metroid Other M (Wii)

Tuvimos que esperar unas cuantas semanas más para su estreno, pero ya es un hecho que, para finales de este mes (agosto), Nintendo pondrá en nuestras manos la más reciente odisea de **Samus Aran** que, por cierto, nos transportará a sus inicios para identificar y conocer los motivos y situaciones que la convirtieron en la poderosa cazadora que es en la actualidad. Visualmente es uno de los juegos más atractivos para esta temporada e incluso supera lo visto en la serie **Prime**. Además, el hecho de combinar dos tipos de perspectivas (tercera y primera persona) le da una cualidad novedosa que se podría interpretar como una mezcla entre lo clásico y lo contemporáneo que hemos visto en **Metroid**.





The Last Airbender (Wii/NDS)

Avatar: The Last Airbender es una de las series de animación más populares de los últimos tiempos, diseñada en conjunto con un equipo de Corea del Sur y Estados Unidos y que compite hombro con hombro con las grandes producciones japonesas. Ahora, con su popularidad en su mejor nivel, M. Night Shyamalan aprovechó para lanzar una producción para la pantalla grande, utilizando actores reales y combinándola con efectos especiales que hacen referencia a las magias y poderes que comúnmente vemos en la serie de televisión. Por supuesto, la adaptación para videojuego -desarrollada por THQ- pretende conservar los mismos estándares de calidad y ofrecernos acción a cada paso que demos.

